毎週金曜、サターンの最新情報をもれなく紹介！

# SEGA SATURN MAGAZINE
## セガサターンマガジン
Weekly

平成2年6月16日第三種郵便物認可
1997年5月30日発行
（毎週金曜日発行）
第13巻17号通巻173号

SOFT BANK

SEGA SATURN



390 YEN

1997 05/30 Vol.17

特集！新ゲームジャンルを検証する

連続特別企画 サターンの裏技を完全網羅
裏技 a GO! GO! Special その2

特報！
シルエットミラージュ
ラストブロンクス
AZEL -パンツァードラグーンRPG-
ソニックジャム
スレイヤーズ ろいやる
沙羅曼蛇DELUXE PACK PLUS
リアルサウンド～風のリグレット～
バイオハザード
センチメンタル・グラフティ
ウィリー ウォンバット

セガサターン最新ソフト満載！
真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
ラングリッサーⅣ
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
Jリーグ GO GO ゴール！
BREAK POINT

セガサターンCOMPLETE GUIDE!
下級生
機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～
GROOVE ON FIGHT
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡

セガサターンマガジン 1997●5月30日号●Vol.17
特集！ 新ゲームジャンルを検証する／裏技 a GO! GO! Special その2
SOFT BANK

WARP.

Real Sound

# 「リアルサウンド ～風のリグレット～」は、

信じられないことに、このゲームにはビジュアルが一切ありません。画面は真っ暗、音だけでプレイする前代未聞のゲーム、それが『リアルサウンド ～風のリグレット～』なのです。画面を見る必要がないから、ベッドに寝ころがってでも、テレビに背を向けてでもプレイできる、まったく新しいスタイルのソフトウェアです。プレイヤーは主人公“博司”となって、会話と音楽と効果音だけで綴られるラブストーリーの世界を旅してゆきます。ドラマの中で出会う女性との会話の中で、“博司”であるあなたがどう反応するのか、それを選択していくことでストーリーが変化し、あなただけの物語が織りなされます。映像がないだけに、かなりの想像力を要求されますが、そのかわり、ゲーム史上かつてないほど豊かで繊細な世界があなたの前に広がるでしょう。シナリオは脚本家の坂元裕二氏。深い人間洞察に裏打ちされたキャラクターづくりと美しいセリフで、素晴しい感動をお約束します。音楽はあの「ムーンライダーズ」の鈴木慶一氏。日本のロック界きっての異才が、どんなに素敵な音の世界を紡ぎ出してくれるか楽しみです。出演は、'96年度日本アカデミー賞新人俳優賞受賞（岩井俊二監督「Love・Letter」）の柏原崇氏ほか、菅野美穂氏、篠原涼子氏と、話題の本格俳優が勢揃い。声だけの演技に初挑戦する柏原氏をはじめ、3人それぞれに一味違う魅力を開花させてくれるでしょう。監督・企画・プロデュースは、もちろん飯野賢治。ゲーム界の風雲児がこの夏、またまた打ち上げる大輪の花火「リアルサウンド ～風のリグレット～」に、ご期待ください。

# “画面が真っ暗”な

# 音だけでプレイする

［企画・監督］
**飯野 賢治**
いいの・けんじ

1970年東京都生まれ。94年、株式会社ワープ設立。95年に代表作「Dの食卓」でマルチメディアグランプリ・通産大臣賞受賞。96年発売の最新作「エネミー・ゼロ」は現在までに約60万本のセールスを記録。

どんなリアルなCGよりも、どんなに上手な写真よりも、その人の頭の中にある「思い出の川」は美しく流れ、「あの娘」の笑顔は輝いているのではないでしょうか。そんな事を考え、今回はみなさんの想像力を信じて〈音だけの作品〉を創ってみました。これでまた、ゲームが面白くなりますね。

［脚本］
**坂元 裕二**
さかもと・ゆうじ
主な作品●TVドラマ「東京ラブ・ストーリー」「同級生」「翼を下さい」映画「ユーリ」

飯野さんと仕事するのは、退屈しなくてとても楽しいです。楽しく仕事してるので、きっと面白い作品になると思います。

［音楽］
**鈴木 慶一**
すずき・けいいち
主な作品●「THE BEATNIKS」(高橋幸宏との共同プロデュース)「SUZUKI K1 7.5cc.」(イギリスAOレーベルより発売)

まず飯野さんの「画面はありません」との発言に驚かされ、坂元さんのシナリオに感動し、それでは僕の作った音楽で泣いてもらいたいと思い、このゲームへの参加を決めたわけです。
このゲームでの音楽は照明です。現実音(SE)はカメラのレンズです。そして制作現場は戦場です。

［声の出演］
**柏原 崇**
かしわばら・たかし
主な芸歴●'93第6回JUNONスーパーボーイコンテスト・グランプリ受賞／1996年度日本アカデミー賞新人俳優賞受賞「Love•Letter」／ビデオオリジナル大賞新人賞受賞「闘牌伝アカギ」

**菅野 美穂**
かんの・みほ
主な芸歴●映画：95年「エコエコアザラク」／TVドラマ：95〜96年NHK連続テレビ小説「走らんか!」96年「イグアナの娘」「ドク」97年「いいひと。」／TVCM：「資生堂」

**篠原 涼子**
しのはら・りょうこ
主な芸歴●シングルCD：94年「恋しさとせつなさと心強さと」／TVドラマ：95年「輝く季節ときの中で」96年「ピュア」97年「GIFT」／TVCM：96年「ファミリーマート」

# ゲームです。

'97年夏、SEGASATURNで登場。

CD-ROM 3枚組／¥6,400(税別)

ハイプリエステス先生の
だれでもわかる（カンタン）マジドロ講座 ～その2～



最近やっと組み連鎖ができるようになった担当者に激賞のお便りを！

KOEI®

# きみのサターンをワープロに変えよう。
# 写真が入って、もっと楽しく！

※写真入りの作成例はイメージ合成です。

SEGASATURN用

# ワープロセット
## (デジタルカメラ対応版)

**●暑中見舞いや オリジナル名刺の作成にも便利**
自分の顔写真や、洒落た風景写真などを入れて
ひと味違う暑中見舞いや、個性的な名刺等も
このサターン用ワープロなら簡単に作れる!

**●人気ゲームのキャラのクリップアートも収録**
"ときメモ" "アンジェリーク" 等のキャラクターをはじめ、
手紙やカードを飾るクリップアートも数多く搭載!

**●美しく仕上がるカラープリンタ付き**
パソコンでの使用も可能なプリンタを同梱。A4から
ハガキサイズまで対応し、連続給紙できるオートシートフィーダを
標準装備。しかも場所をとらないコンパクト設計。

**●人気のフォトシールも作れる!**
取り込んだ画像は飾り枠に入れてシールに印刷できる。
もちろん飾り枠も多数収録。画像にぴったりの
フレームを選んで、きみだけの楽しいシールを作ろう。

**●ゲーム画面の記録にもぴったり!**
感動のエンディングや隠しイベント等の画面を取り込んで
印刷することもできる。友達にヒントと一緒に教えてあげよう。

**●アイディア次第で使い方いろいろ**
自分が作った料理を撮ってレシピを作ったり、
洋服や靴を撮影してワードローブリストを作成するなど、
工夫次第で様々な使い方も可能!

サターンをワープロに変える話題のセット、『セガサターン用ワープロセット』が、
待望のバージョンアップ。人気のデジタルカメラに対応し、きみが撮った
画像を加えての文書作成が可能に。さらにお気に入りのゲーム画面も取り込める!
きみも写真を添えて、かっこいい名刺やカード、シールを作ってみよう!

**セット内容** ●EGWORD Ver.2.00 ●セガサターン用プリンタ
●セガサターン用プリンタ・インタフェース［デジタルカメラ対応版］

## 7月初旬発売予定 ■36,800円

ワープロセットのユーザーの方にオススメ! 写真が取り込めるキット。

**セガサターン用ワープロ・アップグレードキット［デジタルカメラ対応版］**
●セガサターン用ワープロ　EGWORD Ver.2.00 ●セガサターン用プリンタ・インタフェース［デジタルカメラ対応版］

同時発売 16,800円



KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/



株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

PlayStation SEGASATURN

エーベルージュ
# Eberouge

# 恋、友情、そして冒険。

かつてないスケールで繰り広げられる育成シュミレーションの超大作。魅力的な女の子達との友情、それは成長とともに恋愛へ。

May 5

Friday 2 カラオケ
Saturday 3
Sunday 4 グッド ニュース
Monthly Dominant Write Do
9 ラッキー
10 旅行だよ～ん
11
16 17 18

## キャラクターボイス

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ノイシュ | 白鳥由里 | カステル | 冬馬由美 | フォルラーツ | 大本眞基子 |
| コー | 大谷育江 | エルツ | 椙谷美智子 | ミュラー | 山崎和佳奈 |
| フェルデン | 山崎和佳奈 | リンデル | 渡辺久美子 | マリエン | 浦和めぐみ |
| モリッツ | 宇和川恵美 | ユーロス | 前田千亜紀 | ヘレン | 笠原智美 |

**5月発売／価格：6,800円（税別）／CD-ROM2枚組**

フルボイスでキャラクターとの会話が楽しめる。幼年期と思春期の2部構成。

うわっっ！

さまさまなイベントがいっぱいの学園生活。

新規グラフィックアニメーション大幅増加！

好評 オン・エア中！

**文化放送「三石琴乃のエーベルージュ伝説」**

文化放送の人気番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」が4月から、さらにパワーアップ。
エーベルージュ・ファンは毎週木曜21:30、ラジオの前に大集合！大阪でもABC朝日放送で毎週火曜25:10からオン・エア開始！

# 「ノートPCを買おう」と思っている方へ
# もう少しお待ち下さい。

1997 MAY

| SUN | MON | TUE | WED | THU | FRI | SAT |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ・ | ・ | ・ | ・ | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 |
| 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 |

**お買い物は、1997年5月28日(水)から。**
**モバイルPCの概念を変える〈Gateway Solo新シリーズ〉新登場。**

GATEWAY2000
SOLO™

この情報に関するお問い合せは、下記フリーダイヤルで。

GATEWAY2000
"You've got a friend in the business."®

0120-54-2041
http://www.gw2k.co.jp

日本ゲートウェイ2000株式会社
〒240 神奈川県横浜市保土ヶ谷区神戸町134番地 横浜ビジネスパーク・ハイテクセンター

高速ポリゴンゲームが
自分で作れる
「ゲーム開発ツール」
BASIC for SEGASATURN
6月27日
堂々の登場!!

# ゲーム
# 遊ぶのに
# 飽きたら
# 自分で作る
# しかない!

SEGASATURNの強力な描画機能、サウンド機能、演算処理能力、そのすべてを自由に操ることのできるツール、それがBASIC for SEGASATURNです。わずか数行のお遊びプログラムから、果てはアーケードマシンに迫るクオリティのゲームまで、アイディアと根性次第でどんなものでも作れてしまう奇跡のツール。サターン単体でも、キーボードやFDDをつけてプログラミングの楽しさが味わえるのはもちろん、パソコンと接続すればより本格的な開発環境が揃うことになります。どちらの組み合わせでも、誰でも気軽にプログラミングに取り組めるのが、BASICという開発言語の魅力。打ち込んですぐに実行できる。うまく行かなくても直して即実行。ここが他のコンパイラ言語とは決定的に異なるところ。実行過程を手に取るように把握できるのがBASICというインタプリタ言語の最大の魅力なのです。

価格（税別） 12.800円（スタンドアロンタイプ）
14.800円（ケーブル接続タイプ）

# BASIC for SEGASATURN

ベーシック・フォー・セガサターン

よく考えたら、僕も初めはBASICでのプログラムによるテクノ音楽の自動演奏でした。そのうち、ゲームも作るようになって、プログラムコンテストに応募して受賞となるのです。それがきっかけでゲーム業界にいまもいるのですが、自分を表現するには何か「カタチ」が必要であるということです。そして、それを多くの人に届けるにはメディアが必要です。BASICは「基本」ですが、自分の可能性を具体化するツールとしては優秀だと思います。自分を表現しましょう。それが第一歩です。

株式会社WARP代表取締役　飯野 賢治

SEGASATURN

徳間書店インターメディア株式会社　〒105 東京都東新橋1-1-16　03-5569-6213



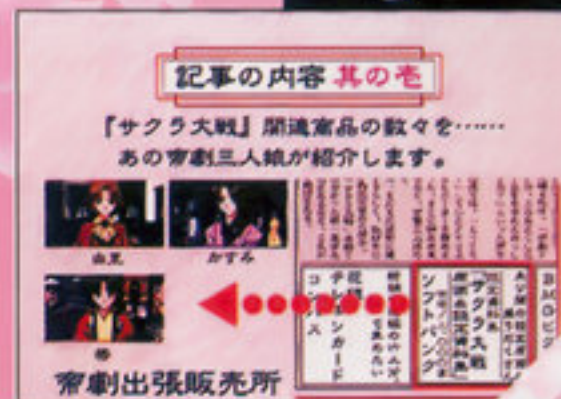
●スタンドアロンタイプには、キーボード、FDドライブは付属しません。別途お買い求め下さい。
ケーブル接続タイプには、BASIC for SEGASATURNソフトの他、Windows95対応通信ソフト、サターン←→パソコン(RS232C)間の通信用ケーブル、BASIC for SEGASATURN専用3Dモデラーなどが付属します。

インターネットで最新情報！ http://www.tim-net.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

# サクラが満開です。

太正チックな新聞形式でつづられる音と映像の帝劇ファンクラブ通信。全国の大神少尉の熱い支持を受け、マルチメディア・デジタルファンディスク誕生。声優さんのインタビュームービーも満載。大好評発売中！

**サクラ大戦 花組通信 4,800円**
【デジタルファンディスク】
©SEGA ENTERPRISES LTD. 1997 ©RED 1996

- 「サクラ大戦」の情報満載！ 音と映像で楽しむ、まったく新しい"マルチメディア"ファンクラブ通信。
- 新聞を読むように記事を指定すれば、さまざまなコーナーやイベントが展開。
- 帝劇「花組」6人のヒロインたちのコーナーはもちろん、本編では出番の少なかった「帝劇三人娘」も大活躍！
- 豪華声優陣のインタビュームービーも大量収録！

株式会社セガ・エンタープライゼス

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

●セガのゲームやアミューズメントテーマパークの情報はインターネットでご覧になれます。http://www.sega.co.jp
●表示価格は消費税抜きのメーカー希望小売価格です。

## ■サクラ大戦 帝撃シークレットファイル

本体価格1,437円
大好評発売中！

セガサターンマガジンフォトCDマニアックコレクションVol.1。ゲームには入りきらなかった大量・莫大なキャラクター、メカの設定＆CGをCD-ROMに一挙収録！ 未発表CGも掲載。
for SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX
（セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売のセガサターンフォトCDオペレータかツインオペレータが必要です）
ⒸSEGA ENTERPRISES LTD.1996
ⒸRED1996

## ■サクラ大戦 原画＆設定資料集

本体価格1,942円
大好評発売中！

サクラ大戦のすべてをここに集結した、豪華絢爛太正浪漫本！ 帝撃・花組隊員はもちろん、黒之巣会からメカものまで未公開の設定資料を多数掲載。豪華スタッフのインタビュー有り、知る人ぞ知る関連グッズを紹介。これぞ、帝撃・花組隊長必携の書！

この本だけの
充実！ 帝都大辞典掲載
【弐大付録】
・描き下ろしポスター
・花組の戦闘コスチューム型紙

## ■花組対戦コラムス オフィシャルガイド

本体価格933円 大好評発売中！

各ゲームモードから、基本テクニック、そしてプレイヤーキャラクターすべての基本特性にいたるまで徹底紹介。全ウラ技も一挙公開！ ストーリーモードをもっと楽しむためのステキな企画が盛りだくさん。初心者も上級者も、みんな大満足の「花コラ」独占攻略本。
ⒸSEGA ENTERPRISES LTD.1990, 1997
CHARACTER DESIGNⒸRED

**SOFT BANK** ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

# 新世紀EVANGELION 2nd Impression バイブル Bible

**新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression バイブル**

## シンクロ率400%の完全フィルムブック
## すべてのシナリオはこのバイブルによって網羅される・・・

- ◆ASUKA&REIベストシーン紹介
- ◆CV氷上恭子さん&制作スタッフ直筆インタビュー掲載
- ◆裏技&おまけ一挙公開!!
- ◆2nd Impression 関連グッズ紹介
- ◆挿入歌2曲のオリジナルスコア掲載
- ◆ゲストトーク(大森望氏&香山リカ氏)

好評発売中

B5判・96ページ　本体価格1,000円

© GAINAX/Project Eva.・テレビ東京・NAS　© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

## 話題の新刊

セガマガジン別冊
オフィシャルガイドVOL.1

### スカッドレース

**AM2研責任編集　描き下ろしCG満載**

MODEL3の機能をフルに生かした究極のレースゲーム「スカッドレース」の公式オフィシャルガイド。迫力のレースシーンを再現した描き下ろしCGと高級感あふれるデザインは、まさに完全保存版! 全文英語表記もあわせて掲載されているので、英語の勉強にも役立つ1冊。

A4判・56ページ・オールカラー　本体価格854円

### ラストブロンクス オフィシャル・アートワークス

**セガAM3研公式CGアート集!**

「ラスブロ」初のCG画集。この本でしか見られない! 描き下ろしCG満載! キャラクター設定資料も多数掲載!
ファン必携・完全保存版!

LAST BRONX OFFICIAL ART WORKS

A4判・112ページ・オールカラー　本体価格1,600円

セガサターンマガジン フォトCDマニアックコレクション Vol.2

### ラングリッサー 聖剣シークレットファイル

各ゲーム機ユーザに多くの根強いファンを持つ「ラングリッサーシリーズ」。人気の秘密はそのゲーム性はもちろん、うるし原智志氏のキャラクターの魅力に負う部分も少なくありません。この魅力あふれるビジュアルや、設定資料、本編に登場しなかった裏設定までをフォトCDのクオリティ高い映像で提供します。

SEGASATURN/Windows/Macintosh/3DO/PCFX
(セガサターン、Vサターンで再生する場合、別売りのセガサターンフォトCDオペレーターかツインオペレーターが必要です)

A4変判・16ページ・CD-ROM付　本体価格1,437円

### クォヴァディス2 惑星強襲オヴァン・レイ パーフェクトガイド

壮大なスケールで送るSFシミューレーションRPG「クォヴァディス2」の攻略本。基本戦術、キャラクターデータ(メイン&サブキャラ)、メカニックデータ(各アサルトアーマーの特徴、武装)の解説に続き、各惑星のミッションごとに勝利条件、イベント、進軍ルートなどを詳細に解説。GXイベントについてもバッチリフォロー!

© GLAMS,INC.1997

A5判・128ページ・オールカラー　本体価格1,000円

SOFT BANK　ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい ●コレクト便(商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします)でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい ●ご不明な点は、小社販売局へ電話かインターネットでお問い合わせ下さい。▼http://www.softbank.co.jp/sbnet/sales/

# Contents

セガサターンマガジン
1997年5月30日号 Vol.17
1997 SOFTBANK CORP.


P65 特集！
## 新ゲームジャンルを検証する

P89 連続特別企画
サターンの裏技を完全網羅
## 裏技a GO! GO! Special その2

P22 特報！
シルエットミラージュ
AZEL -パンツァードラグーンRPG-
ソニック ジャム/羅媚斗(RABBIT)
スレイヤーズ ろいやる
リアルサウンド～風のリグレット～
バイオハザード
センチメンタル・グラフティ
ウィリー・ウォンバット
ラストブロンクス/ぱにっくちゃん
沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS
ロックマンX4

# •SEGASATURN PRESS!


## P106 NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP！
奥菜 恵 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア/バルクスラッシュ
ファイターズヒストリーダイナマイトスーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
七つの秘館 戦慄の微笑/スタートリング・オデッセイ 1 ブルーエボリューション
プラドルDISC特別編キャンペーンガール'97/メックウォーリア2/NHL 97
ダービー穴リスト/冒険活劇モノモノ

## P111 COMING SOON SOFT

発売目前！ セガサターンソフトを大紹介！
超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜/真説サムライスピリッツ武士道烈伝
ラングリッサーⅣ/QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡
ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R/Jリーグ GO GO ゴール！
デジタルアンジュ-電脳天使SS-/BREAK POINT/ゲーム天国/クレイジーイワン
エーベルージュ

## P134 SEGASATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを徹底攻略！
ステークスウィナー2 最強馬伝説/下級生/峠KING THE SPIRITS2
GROOVE ON FIGHT/機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は『愛が勝つ』？〜

## P151 AM1研だいなまいと!
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド最終ステージ大攻略！

## P154 AM3研Rush!!
トップスケーター/バーチャロンXover（仮）

## P158 AM2研 EXPRESS NEO WEEKLY
VF3,『はじめの一歩』の森川ジョージ氏特別対談！

P12 LANDMARK NEWS&INFORMATION
P15 セガサターンデータステーション
P18 セガサターン読者レース
P70 BAN³PRESTO
P73 読者コーナーDREAM ACCESS
P78 ワープが羽田にやって来た！
P80 SEGA PRESS
P82 セガサターンソフトデータバンク
P132 新連載！ ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 攻略のツボ
P148 Around the DIGIANA world マルチメディア通信
P149 SNK WORLD
P161 裏技 a GO! GO!
P162 セガサターンソフトレビュー
P164 新作ソフトスケジュール
P166 ゲームとアートの微妙な関係
P167 読者プレゼント


表紙CG:「沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS」
作製:KCE東京 PD研究開発室 野澤由美子
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)


# •GAME INDEX•


あ AZEL -パンツァードラグーンRPG- P33
ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 P132
ウィリー・ウォンバット P52
エーベルージュ P131
NHL 97 P110
奥菜 恵 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア P106
か 下級生 P136
機動戦艦ナデシコ 〜やっぱり最後は『愛が勝つ』？〜 P145
キューブバトラー〜アンナ未来編〜 P162
QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡 P118
GROOVE ON FIGHT P142
クレイジーイワン P130
ゲーム天国 P128
さ 沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS P62
Jリーグ GO GO ゴール！ P122
シルエットミラージュ P25
真説サムライスピリッツ武士道烈伝 P114
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア P108
スタートリング・オデッセイ1 ブルーエボリューション P109
ステークスウィナー2 最強馬伝説 P135
スレイヤーズ ろいやる P38
ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R P120
センチメンタル・グラフティ P46
ソニック ジャム P22
た ダービー穴リスト P110
超時空要塞マクロス 〜愛・おぼえていますか〜 P111
デジタルアンジュ-電脳天使SS- P124,163
峠KING THE SPIRITS2 P140
な 七つの秘館 戦慄の微笑 P108
は バイオハザード P44
ぱにっくちゃん P60
バルクスラッシュ P106
ファイターズヒストリーダイナマイト P107
フィッシング甲子園Ⅱ P163
プラドルDISC 特別編キャンペーンガール'97 P109
BREAK POINT P126
冒険活劇モノモノ P110
ま メックウォーリア2 P110
ラストブロンクス P56
ら 羅媚斗(RABBIT) P30
ラングリッサーⅣ P116
リアルサウンド〜風のリグレット〜 P42
龍的五千年 〜DRAGONS OF CHINA〜 P162
ロックマンX4 P64

LANDMARK

SEGASATURN MAGAZINE NEWS&INFORMATION

## CESA大賞受賞記念、限定版の発売決定!!

ご存じのとおり、先日の第1回CESA大賞では大賞の「サクラ大戦」をはじめ、セガのソフトが全8部門を制覇した。そこで、それを記念して「サクラ大戦」(CESA大賞ほか4部門)「バーチャコップ2」(シューティングゲーム部門賞)の2作品の受賞記念限定版の発売が決定した。まず、サクラ大戦は昨年9月に発売され、話題を独占した「サクラ大戦特別限定版」を「サクラ大戦限定版復刻版」(6月20日発売、価格8,800円)として再発売する。ちなみに、同梱されるマウスパッドは前回のAタイプ「花組全員集合」のもの。また、「バーチャコップ2」は、同ソフトとバーチャガンの同梱セット「バーチャコップ2限定バーチャガンセット」(7月24日発売、価格6,800円)を発売する。今回の限定版でもまたまたブームは起こるのか。注目しよう。

「バーチャコップ2」とバーチャガン新セット価格も6,800円と手ごろだ。





昨年発売された「サクラ大戦」の限定版はものスゴい人気となり、購入できなかったという人も多いはず。なお、今回の限定版のパッケージは、復刻版という表記とロゴの入った、新パッケージになる。

## 5月も第3日曜日はサターンの日!!

毎月第3日曜日に行われる「セガサターン フェスタ in 東京ジョイポリス」が今月も開催される。今回は5月18日、会場は東京・お台場の東京ジョイポリス・5階マルチステージ。まず、13:00~13:30までは「バーチャコロシアム FOR SEGANET ~バーチャロイドの頂点を目指せ! 最終決戦!!」。これは4月5日(予選開始)からスタートした「電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET」を使った、XBAND通信対戦の決勝大会だ。当日は、白熱した予選を見事に勝ち抜いた4人の戦士が集まり、準決勝、3位決定戦、そして決勝を行う。また、14:00からは6月27日に発売予定のコンビニ専売ソフト、ガイコツアクションゲーム「mr.BONES」の7ステージを体験できるゾーンが設置される。体験者全員に特製グッズがプレゼントされる。5月も第3日曜日は東京ジョイポリスに行こう!



「mr.BONES」は熱いハートを持つガイコツ「ボーンズ」が繰り広げるアクション。

こびとさんを奴隷に?それはひどい。

4月5日からの約1カ月半の熱戦を繰り広げ、いよいよ決勝を迎える「バーチャコロシアム FOR SEGA NET」。XBANDの達人達に君も会いに行こう!

## バーチャロンのドラマCD発売記念イベント開催決定!

5月28日に東芝EMIより発売予定の電脳戦機バーチャロンのドラマCD、昨年12月発売の「CyberNetRhapsody」に続く第2弾、「COUNTERPOINT 009A」の発売を記念して、イベントの開催が決定した。日時は6月1日・12:00からで、会場は東京・秋葉原のヤマギワソフト館8階イベントホール。今回のイベントは同ソフトを購入もしくは予約した人なら誰でも参加できる。当日はバーチャロンチームリーダーの亙重郎をはじめ、ヒロイン役の樋口千恵子、デザイナーの尾崎弘一、有井信孝が登場。トークショー、握手会、バーチャロングッズが当たる抽選会など盛りだくさんの内容だ。CDを買って、秋葉原に行こう。



バーチャロイド少女「オリジナル・フェイ・フェイ」中心の物語だ。

## 「バーチャストライカー2 セガ本社カップ」開催!

6月29日、セガ本社にて「バーチャストライカー2」トーナメント大会、「バーチャストライカー2 セガ本社カップ」を行うということが決定した。参加資格は18歳以上で、パスポートを所有している人。募集人数は64名で、応募者が64名を超えた場合は抽選となる。応募方法は往復ハガキに氏名、年齢、住所、電話番号を明記のうえ、〒144 東京都大田区羽田1-2-12(株)セガ・エンタープライゼス第二AM研究開発部 パブリシティセクション「バーチャストライカー2 セガ本社カップ」係まで(6月13日消印有効)。なお、この大会の詳しい情報は次号でお知らせするので、楽しみに待っていてほしい。



「声優になりたぁい」人に朗報!■TBSラジオで4月からオンエア中の番組「声優になりたぁい」(毎週月曜、24:30~25:00)。この番組では声優のテープオーディションを行ったり、架空の声優学校を舞台にしたラジオドラマなどを放送している。パーソナリティは日本テレビ系アニメ「金田一少年の事件簿」でヒロイン・美幸役を演じる中川亜希子と、この番組の提供元であるアミューズメントメディア総合学院を4月に卒業したばかりの小谷伸子が務めている。彼女達のトークにも注目だ。声優志望の人にはたまらない番組になりそうだ。

## 「天地無用！連鎖必要」発売記念イベント

2月28日にパイオニアLDCから発売されたパズルゲーム「天地無用！連鎖必要」。このソフトの購入者の中から、抽選で参加者を招待するという発売記念イベントが、4月29日に東京・新橋の徳間ホールで開催。当日は、声優の横山智佐、折笠愛、小桜エツ子などを迎え、全2回で400人もの人が集まった。トークショー、ゲーム大会など、盛りだくさんのイベントとなった。

約1時間程度のイベントでは、たくさんの豪華商品が参加者にプレゼントされていた。

## 秋葉原に「飛鳥昭雄フリーク」が集結！

5月3日、東京・秋葉原に飛鳥昭雄氏が現れた。「THE UNSOLVED」の発売を記念して、原作者である彼のサイン会が行われたのだ。ソフトの購入者のみ対象のこのサイン会には、前日発売のソフトを握りしめたファンが多数駆けつけた。今回は飛鳥氏のサイン入りソフトを1名に、サイン色紙とソフトオリジナルピンバッチを5名にプレゼント。どんどん応募しよう！

サターン用とプレイステーション用のソフトを2本とも購入するファンも数多く見受けられた。

## 新ブランド「Kiss in the dark」発売開始

メディアエンターテイメントは4月25日、東京・六本木のベルファーレで、女性向け新ブランド「Kiss in the dark」の発表会を行った。第1弾商品つけ爪用マニキュア「ルミネイル」（価格1,800円）のほか、Tシャツやピアスなども、暗い会場内を美しく照らしていた。この日は、同ブランドの商品として発売される第1弾ソフト「Hop Step あいどる☆」の声優陣も駆けつけていた。

暗闇で光るこのシリーズ。女の子向け商品として、今後もさまざま発表される予定。

## 君も"TOMOだち"になろう！

NTTドコモで提供中の「情報ダイヤル」で人気声優の桜井智のテレホンサービス「TOMOだちダイヤル」が5月1日からスタートした。曜日ごとに変わるメッセージは「おはよう」「おやすみ」「元気だして」などさまざま。このほかゲームコーナーなども充実。利用方法は、NTTドコモの携帯電話から「#9139（#きいてさくらいとも）」をダイヤルするだけ。期間は7月31日まで。今すぐ電話して智ちゃんの声を聞こう！

## 探偵 神宮寺三郎が小説に

ファミコン時代からのロングセラーで累計60万本以上をセールスしたシリーズとして、サターンでも「探偵 神宮寺三郎 未完のルポ」でおなじみの神宮寺が小説になった。タイトルは「探偵 神宮寺三郎 邂逅の街」（文：齋藤竜也）。イラストはカバーイラスト、ポスター、挿し絵など、すべてがバーチャファイターの寺田克也氏による描き下ろしだ。神宮寺の事務所に訪れた幼い依頼人。新宿を舞台にまた新たな事件が始まる……。価格900円で、発売中。

## ヴァンパイアハンターのアニメ第2弾！

アミューズビデオから、カプコンの人気格闘ゲーム「ヴァンパイアハンター」のアニメ化第2弾「ヴァンパイアハンター VOL.2 闇の血、闇の力」（価格6,600円）が7月25日に発売決定。監督・脚本は池田成氏が、キャラクターデザインは村瀬修功氏が担当する。今回から大人気キャラクター「レイレイ」も加わり、ダークストーカー相手に大活躍！ さらに、5月下旬には東芝EMIからオリジナルサウンドトラックの発売も決定。こちらも、楽しみにしよう。

おなじみのドノヴァン、アニタに加え、美人キョンシー姉妹のリンリンとレイレイが大活躍する。彼らとパイロンのバトルも見ものだ。

## アンジェリークのバラエティCDの収録実施

6月25日発売予定の「アンジェリーク Sing＆Talk～HARMONIA～」（価格2,800円）の収録が行われた。守護聖全員による歌、ドラマ、語りのほか、シングルCD未収録のカラオケなどを収録した豪華なアルバムだ。語りは聴いている人が受け答えができるという設定で、今後、この語りで「こんなことを話しました」というコンテストも企画中（？）という。オリヴィエ役の子安武人氏も「守護聖全員の歌はすごくいい。それと、語りのコンテストの応募も待ってます（笑）」と魅力を語っていた。期待しよう。

## 新作アミューズメントソフト展示会「JACOM Ⅲ」

6月22日、池袋サンシャイン文化会館にて、ブロッコリ主催の新作アミューズメントソフト展示会「JACOM Ⅲ」が開催される。昨年4月21日、11月10日に開催され、今回で3回目を迎えるこの展示会は、セガやタイトー、メディアカイトなど多数のメーカーが出展し、それぞれのゲームソフトを展示することになる。会場内では「JACOM Ⅲ」のポスター画を担当した水上広樹氏のサイン会もあり、大いに盛り上がりそうだ。

今回、ブロッコリーから、ラスブロのTシャツとテレカをプレゼントだ。

### TECHNODERUCH テクノデリュック　O.M.Y.　6・18発売

サイトロン／2,039円

O.M.Y.のメジャー第1作のアルバム。このO.M.Y.は、坂本龍一氏率いる偉大なるテクノポップユニット「Y.M.O.」をとことんまでパロった集団だ。ただし、メンバー4人がY.M.O.の崇拝者であり、またゲーム音楽で慣らしたミュージックコンポーザーともなれば、サウンドのクオリティの高さは必聴もの。6月21日には東京・渋谷のON AIR EAST（18:00開場、19:00開演）で「SUMMER LIVE '97」の開催も決定し、5月21日よりチケットぴあ他で前売りが発売される。

発売を記念してとてもテクノな（？）リュックをサタマガ読者3名にプレゼント。欄外を見て応募しよう。

### Tune-up Generation　松宮麻衣子　発売中

ビクターエンタテインメント／1,020円

テレビ東京の人気ミニ四駆アニメ「爆走兄弟レッツ＆ゴー!! WGP」。この番組のエンディングテーマが、4月23日発売のこの曲だ。4月29日に東京・原宿のルイードでその発売記念イベントが開催された。当日は、松宮麻衣子が18歳と思えないパンチのきいた声で元気いっぱいに歌いまくり、イベントは大成功。この曲のプロデュースを担当するガネイシアの2人も駆けつけ、大いに盛り上がった。今後の彼女の活躍にも注目しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは5月29日当日消印有効。なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

# サターンユーザーの使える1冊 BOOKS REVIEW

強烈な個性を放つようになった攻略本たち。今や設定資料やムービーシーン、開発者ばかりでなく声優へのインタビューと、業界全体の雰囲気がそのまま紙面にも反映されている。多彩になるのは結構だが、価格の高騰化にはそろそろ歯止めがかかってほしいものだ。

## 今回の目玉 GWの疲れをパズルで落とす！

これぞ、ゲームの神髄ともいえる「落ちもの」は、ヌルテクな初心者から、連鎖の達人の上級ゲーマーまで楽しめてしまう、超グローバルなジャンルである。今回はそんな懐の深い落ちものゲームに焦点を当て、楽しく連鎖を学べる1冊を探ってみよう。

### 花組対戦コラムス オフィシャルガイド

■ソフトバンク
■A5判
■933円
■128ページ

最初に紹介するのは、ソフトバンクの「花組対戦コラムス」。セガファンにとっては、忘れようにも忘れられない名作ソフト「コラムス」。連鎖テク以外の要素も増えた最近の落ちものだが、本書も単なるテク伝授の教則本ではない。ストーリーモードを攻略したスタア篇は、キャラのプロフィール、能力、フローチャート、設定画集で構成。パズルモード全50面のヒント、裏ワザなど、実用的な記事は後半の20ページに集中している。

メーカー監修の公式ガイドは珍しくないが、「ぷよぷよSUN」は、コンパイル自ら編集してしまったという純正攻略本。4コママンガ、設定画、開発裏話、ぷよシリーズの歴史、関連グッズや店舗の紹介など、豊富で濃い情報が満載。連鎖テク講座は、自分のレベルに応じて読むことができ、実用面でも遜色ない。

ちょっと古くなるが、最近の落ちものではずせないのが、「ときメモぱずるだま」。上記の2冊と同じく、こちらもキャラの魅力が内容を華やかなものにしている。各キャラのプロフィール、攻撃のタイプ、セリフと名場面集、裏ワザ、開発秘話、声優インタビューなど、ゲームの背景を重視した編集だ。

### ぷよぷよSUN 公式ガイドブック

■株式会社コンパイル
■A5判 ■1,000円
■128ページ

### ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま 公式ガイド

■NTT出版 ■A5判
■971円 ■120ページ

## PickUp!!

### トンデモ超常現象99の真相

■洋泉社 ■B6判
■1,500円 ■344ページ

オカルトブームと言われて久しいが、古今東西老若男女を問わず、未知なる領域の興味は尽きないものだ。本書は数々の有名な超常現象を無理のない論理で分析し、内容がマニアックなわりに読みやすい作りになっている。米軍の秘密施設「エリア51」、ミステリーサークル、ルルドの泉の奇跡、そしてセガサターンは悪魔の陰謀かなど、取り上げられている特異な話題と現象は99にも上る。冷静な合理性が心地よい、マニアな1冊だ。

---

### SLG ザ・コンビニ ~アナザーワールド~ パーフェクトガイド

■ソフトバンク
■A5判
■1,900円
■232ページ

ねこワールド、RPGワールド、リバースシティ、それぞれの店舗、内装、商品、顧客、建物のデータを一挙に掲載している。索引も充実。基本的なコンビニ経営のテクニック、各ワールドの解説もていねいだ。マップ攻略も実際のプレイに即した記述で、全体の内容としては秀逸だ。ただ残念なのは、全ページが白黒だという点である。攻略本が内包している楽しさはもちろんのこと、見やすさの基準にも影響してくる。

### RPG ルナ シルバースターストーリー

■角川書店
■A4判
■1,900円
■138ページ

ちなみに本書は攻略本ではない。大きいサイズをフルに生かした、ゲーム関連書籍である。窪岡俊之氏の原画をふんだんに掲載し、グラフィック面の比重が高い本に仕上がっている。制作スタッフへのさまざまな濃密インタビューは、まさにルナファン必読のページ。インタビュー漫画という、一風変わった形態の声優陣紹介も楽しめる。言うまでもなく、ムービーシーンや設定画も多く、ゲームと合わせて楽しみたい。

### RPG ドラゴンマスターシルク 公式ガイドブック

■毎日コミュニケーションズ
■A5判
■950円
■96ページ

ユニークなキャラクターたちの雰囲気を前面に出し、ゲームを内側から楽しんでしまおうという気合いに満ちた攻略本。ただし、キャラたちの喋り言葉で構成されている基本システムの解説などは、好みの分かれるところだろう。

肝心のフロア攻略は、大きめのマップと簡潔なポイント説明、アイテムやトラップ、ボス出現情報などが示されており、わりと見やすく好感が持てる。

### RPG ドラゴンマスターシルク 攻略ガイドブック

■T2出版
■A5判
■950円
■128ページ

マップデータや実際のプレイに即したアドバイスで定評のあるT2出版の攻略本。本書も18階にも及ぶダンジョンを臨場感たっぷりに攻略してある。

各エリアごとにゲームの進行チャートを示し、マップ攻略では、宝箱の位置と中身、発生するイベント、メッセージなどの必要な情報が併記されている。マップには座標が付けられ、それぞれの情報の位置を正確に知ることができるという利点もある。

SLG…シミュレーションゲーム，RPG…ロールプレイングゲーム

＊価格はすべて本体価格です。

セガサターンマガジン
データステーション

# Weekly SEGA SATURN MAGAZINE DATA STATION

セガ周辺のデータはコレでチェーック!

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

## SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は?

ゴールデンウイークをはさんで、今週は2週間分のデータとなったランキング。話題の新作が順調に売れてる中、サタコレ第1弾も結構売れてる模様。6月20日の第2弾も注目！

### 1位 NEW SOFT 下級生

エルフ／'97年4月25日発売／7,800円（CD3枚組）／恋愛ゲーム／18歳以上推奨

推定週間販売本数 15万8404本

推定累計本数 15万8404本

待望のサターン版は順調なリピートがかかりつつ、好調な出だしだ。ゲームも奥が深いから評価も高いぞ！

### 2位 NEW SOFT 機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は『愛が勝つ』?〜

セガ／'97年5月2日発売／5,800円／ADV

推定週間販売本数 7万8591本

推定累計本数 7万8591本

アナザーストーリーだから、本編を知らなくても楽しくプレイできるのがいいよね。お目当ての子は誰?

### 3位 NEW SOFT 機動戦士Zガンダム　前編 ゼータの鼓動

バンダイ／'97年4月25日発売／6,800円／ACT

推定週間販売本数 6万8912本

推定累計本数 6万8912本

ちょっと難しいけど、新たに描き起こされたムービーは、ファンにとってはうれしい1本。後編にも期待だね。

### 4位 前回1位 峠KING THE SPIRITS2

アトラス／'97年4月18日発売／5,800円／RAC（レーシングコントローラー、セガマルチコントローラー対応）

推定週間販売本数 2万0530本

推定累計本数 3万8246本

キミはいくつの峠を制覇したかな?　すべてを走りこんで真のキングを目指せ！

### 5位 NEW SOFT DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）

タカラ／'97年4月25日発売／2,800円／TAB

推定週間販売本数 1万9397本

推定累計本数 1万9397本

ボードゲームの決定版が手ごろな価格で再登場だ。目指せバラ色の人生!?

### 6位 NEW SOFT SKY TARGET

セガ／'97年4月25日発売／5,800円／SHT（アナログミッションスティック、セガマルチコントローラー対応）

推定週間販売本数 1万8885本

推定累計本数 1万8885本

アーケードで人気の3Dシューティングがついに登場。ロックオンで狙い撃ち！

### 7位 前回2位 プロ野球 グレイテストナイン'97

セガ／'97年3月26日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 1万5511本

推定累計本数 14万3555本

そろそろ実際のペナントレースも気になる季節。エディットチームでなぐりこみだ!

### 8位 前回12位 FIGHTERS MEGAMiX

セガ／'97年12月21日発売／5,800円／対戦格闘

推定週間販売本数 1万4403本

推定累計本数 57万2342本

GW中に、意外と売れたみたいだね。友達とワイワイやるにはうってつけの1本。

### 9位 前回6位 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

セガ／'97年3月7日発売／6,800円／ADV

推定週間販売本数 1万3645本

推定累計本数 31万4922本

連休を機に、プレイした人が多かったのか、本数も盛り返し。まだまだ伸びる?

### 10位 前回9位 ザ·コンビニ〜あの町を独占せよ〜

ヒューマン／'97年3月20日発売／5,800円／SLG

推定週間販売本数 1万2064本

推定累計本数 5万5818本

店の売れ筋をよんで的確な品揃えの店にしよう。売り上げ倍増まちがいなしだ！

| 順位 | 前回 | タイトル | メーカー／発売日／価格／ジャンル | 週間本数 | 推定累計本数 |
|---|---|---|---|---|---|
| 11位 | 前回5位 | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | セガ／'97年2月14日発売／2,800円／ADV | 1万1841本 | 17万3823本 |
| 12位 | 前回7位 | 新テーマパーク | EAV／'97年4月11日発売／5,800円／SLG | 8958本 | 2万0811本 |
| 13位 | 前回3位 | クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン·レイ〜 | グラムス／'97年4月4日発売／6,800円／SLG+RPG | 8794本 | 7万0097本 |
| 14位 | 前回10位 | ぷよぷよSUN | コンパイル／'97年2月14日発売／4,800円／PUZ | 7787本 | 19万0943本 |
| 15位 | 前回4位 | 花組対戦コラムス | セガ／'97年3月28日発売／5,800円／PUZ | 5080本 | 7万6190本 |

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は4月21日〜5月4日の2週間です。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータ館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

# SEGA SATURN WANT TO CONVERT! USER DATA TOP20 移植希望

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

春の新作ラッシュも一段落したせいか、移植発表も落ち着いている今日このごろ。今週は、突然「ファイターズヒストリーダイナマイト」が移植決定！ まだまだ意外な移植がある？

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ファイナルファンタジーシリーズ | スクウェア プレイステーション他 | 223 |
| 2 | 1 | ヴァンパイアセイヴァー | カプコン ビデオゲーム | 214 |
| 3 | 3 | 新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド | ガイナックス Windows95 | 210 |
| 4 | 4 | ストリートファイターIII | カプコン ビデオゲーム | 151 |
| 5 | 9 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド | セガ ビデオゲーム | 141 |
| 6 | 7 | ああっ女神さまっ | バンプレスト PC-98他 | 135 |
| 7 | 5 | 同窓会 | フェアリー・テール Windows | 123 |
| 8 | 4 | ドラゴンクエストシリーズ | エニックス SFC他 | 113 |
| 9 | 8 | スカッドレース | セガ ビデオゲーム | 101 |
| 10 | 10 | ファンタシースターシリーズ | セガ メガドライブ | 97 |
| 11 | 12 | 不思議のダンジョンシリーズ | チュンソフト SFC他 | 62 |
| 12 | 11 | レンタヒーロー | セガ メガドライブ | 60 |
| 13 | 15 | この世の果てで恋を唄う少女YU-NO | エルフ PC-98 | 53 |
| 14 | 19 | Dの食卓2 | ワープ M2 | 50 |
| 15 | 24 | パラッパラッパー | SCEI プレイステーション | 41 |
| 16 | 25 | ウォーザード | カプコン ビデオゲーム | 39 |
| 17 | 17 | バーチャストライカー | セガ ビデオゲーム | 38 |
| 18 | 13 | バトルガレッガ | ライジング・エイティング ビデオゲーム | 28 |
| 18 | 35 | 怒首領蜂 | アトラス ビデオゲーム | 28 |
| 20 | 27 | エイリアン VS プレデター | カプコン ビデオゲーム | 25 |

### 祝 ファイターズヒストリーダイナマイト

完成度 70%(?)

いきなり決定した対戦格闘。セガエイジスでおなじみの「るつぼ」製だから移植度は完璧？

### 2 ヴァンパイアセイヴァー

実現度 56%

リリース直前の「セイヴァー」。移植の可能性はいかにも高そう？ まずはアーケードで！

# SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES SHOP DATA TOP15 ビデオゲーム

最新のアーケードゲームの人気作をチェック!!

いよいよ対戦格闘の期待作「ヴァンパイアセヴァー」が稼働をし始めるぞ。もう1～2週間すれば、「バーチャストライカー2」も稼働予定。期待の新作は、どちらも試す価値ありだぞ。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | メーカー名 | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャファイター3 | セガ | 111818 |
| 2 | 2 | 鉄拳3 | ナムコ | 32301 |
| 3 | 3 | 電脳戦機バーチャロン | セガ | 23111 |
| 4 | 4 | ストリートファイターIII | カプコン | 12744 |
| 5 | 5 | リアルバウト餓狼伝説 スペシャル | SNK | 11321 |
| 6 | 7 | ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド | セガ | 9688 |
| 7 | 6 | サムライスピリッツ 天草降臨 | SNK | 8145 |
| 8 | 8 | TOKYO WARS | ナムコ | 7796 |
| 9 | 9 | スカッドレース | セガ | 7577 |
| 10 | 10 | ストリートファイターEX Plus | カプコン | 7429 |
| 11 | 11 | ぷよぷよSUN | コンパイル | 5512 |
| 12 | 12 | 電車でGO! | タイトー | 4057 |
| 13 | 13 | ストリートファイターZERO2 ALPHA | カプコン | 3801 |
| 14 | 15 | X-MEN VS. STREET FIGHTER | カプコン | 2625 |
| 15 | 16 | GTI CLUB | コナミ | 2439 |

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP
※今回の調査期間は4/21～5/4の2週間です。

## ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株！

**9位** 前回9位 **スカッドレース**
セガ／稼動中／レース／MODEL3基板

### 全国レベルの大会開催か？

最近は通信対戦筐体も普及してプレイもしやすくなってきた「スカッドレース」。対戦格闘ゲームが幅を利かせる中、唯一健闘しているレースゲームは、近日新たな発表がある模様だぞ。また、それに先立って全国レベルの大会も企画中とか。今後の情報には要チェックだぞ！

## OTHER GAMES!

### 6 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

P.151から最終ボス攻略と開発インタビューが。必見！

### 11 ぷよぷよSUN

誰でも安心して遊べるのがいいよね。サターン版も人気だぞ。

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェック!!

# USER DATA TOP30

期待の新作

注目の新作が続々と出てくる中、上位ランキングも毎週変動が激しいみたいだね。最近はアーケード移植より、一般ウケしそうなソフトが人気みたい。サターンも夏に加速するぞ!

## THE TOP 3! 今週のトップ3

### 1位 前回1位 グランディア

ゲーム アーツ/発売日未定/価格未定/RPG

404 POINTS

開発進行度 ?%

**今後の情報に期待!**

なかなか新情報が紹介できないでいるけど、あいかわらず人気のほうは絶大だ。じっくりと描きこまれた背景や人物アニメーションなど期待できる要素が多いぞ。

### 2位 前回2位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト/7月25日発売予定/6,800円/S・RPG

332 POINTS

開発進行度 35%

**ハガキ募集中だ!?**

連載3回目を迎え投稿ハガキも増えて、ますます盛り上がりを見せる「BAN³PRESTO」。開発者インタビューなど見逃せない記事が満載。今号はP70でキミを待っているぞ!

### 3位 前回4位 ソニック　ジャム

セガ/6月20日発売予定/5,800円/ACT

330 POINTS

開発進行度 98%

**サターンでもロックオン!**

発売が待ち遠しい「ソニック ジャム」は、前人気も上々。全シリーズがこれ1本で遊べる上に、サターン上でロックオンシステムも手軽にできるからうれしいよね。P.22へ!

## PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

### 7位 前回9位 AZEL —パンツァードラグーンRPG—

セガ/今夏発売予定/5,800円/RPG

134 POINTS

開発進行度 ?%

**自分だけのドラゴンが作れる!**

ついに公開されたドラゴンの成長要素。なんと自分の手でドラゴンをモーフィングさせて自分だけのドラゴンを作れるのだ。詳細はP.33へGO!

### 34位 NEW SOFT 桃太郎道中記

ハドソン/'97年7月発売予定/価格未定/TAB

108 POINTS

開発進行度 50%

**やっぱりハドソン!**

人気の「桃太郎」シリーズ最新作がサターンに登場だ。今作ではキャラがとにかくしゃべる! メンバーも超豪家キャスティングが魅力だね。

| 順位 | 前回 | ゲーム名 | データ | POINTS |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 3 | バーチャファイター3 | セガ/発売日未定 | 322 |
| 5 | 11 | バイオハザード2 | カプコン/発売日未定 | 230 |
| 6 | 5 | 同級生2 | NECインターチャネル/発売日未定 | 214 |
| 7 | 9 | AZEL —パンツァードラグーンRPG— | セガ/今夏予定 | 209 |
| 8 | 7 | X-MEN VS. STREET FIGHTER | カプコン/今夏予定 | 200 |
| 9 | 10 | リアルサウンド〜風のリグレット〜 | ワープ/今夏予定 | 197 |
| 10 | 14 | センチメンタル・グラフティ | NECインターチャネル/'97年内予定 | 193 |
| 11 | 13 | バイオ ハザード(仮称) | カプコン/7月25日 | 188 |
| 12 | 12 | スレイヤーズ　ろいやる | 角川書店/7月25日 | 181 |
| 13 | 8 | ラストブロンクス | セガ/今夏予定 | 158 |
| 14 | 23 | GUNGRIFFONII(仮称) | ゲーム アーツ/発売日未定 | 141 |
| 15 | 20 | LUNAR ETERNAL BLUE | 角川書店・ゲーム アーツ/発売日未定 | 133 |
| 16 | 15 | デッド　オア　アライブ | テクモ/今秋予定 | 128 |
| 17 | 21 | きゃんきゃんバニー・エクストラ | キッド/今秋予定 | 124 |
| 18 | 17 | ドラゴンナイト | エルフ/発売日未定 | 121 |
| 19 | 16 | ラングリッサーIV | メサイヤ/今夏予定 | 120 |
| 20 | 27 | ドラゴンナイト4 | NECインターチャネル/発売日未定 | 118 |
| 21 | 22 | ストリートファイターコレクション(仮称) | カプコン/発売日未定 | 116 |
| 22 | 19 | 街 | チュンソフト/今夏予定 | 115 |
| 23 | 18 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | SNK/6月27日 | 113 |
| 24 | 30 | VIRUS(ウイルス) | ハドソン/8月予定 | 112 |
| 25 | 25 | 超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜 | バンダイビジュアル/6月予定 | 107 |
| 26 | 24 | Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2 | セガ/今秋予定 | 106 |
| 27 | 29 | セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ | セガ/今秋予定 | 105 |
| 28 | 30 | BAROQUE(バロック) | スティング/今夏予定 | 104 |
| 29 | 新 | 金田一少年の事件簿SS(仮称) | ハドソン/7月予定 | 100 |
| 30 | 35 | ダービースタリオン(仮称) | アスキー/発売日未定 | 99 |

## OTHER CHECK! COMING SOON!!

**13 ラストブロンクス**

残り4キャラの画面を大公開! 詳しくはP56からの特報へ!!

**29 金田一少年の事件簿SS(仮称)**



このゲームでプレイヤーが犯人。完全犯罪を成立させるのだ!

※上のデータのポイントは5月16/23日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

SEGA SATURN

# 読者参加型企画 ALL SOFT READERS CHECK!

# セガサターン Weekly 読者レース Vol.52

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。2週間ぶりの今週は、首位・最下位ともに新たな動きが出てるぞ！

### このコーナーの見方

このコーナーは、発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今号の締め切りは5月22日、当日消印有効です）

## ↓オッズ表サターンA

5月9日現在発売済み
サターンソフト総本数:606本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。
※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 新 | 下級生（18歳以上推奨） | ADV | 9.6491 |
| 2 | 1 | サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版） | ADV | 9.4665 |
| 3 | 3 | 蒼穹紅蓮隊 | SHT | 9.442 |
| 4 | 2 | EVE burst error（18歳以上推奨） | ADV | 9.4137 |
| 5 | 5 | バーチャファイター2 | ACT | 9.2789 |
| 6 | 7 | ポリスノーツ | ADV | 9.2621 |
| 7 | 9 | 西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨） | ACT | 9.253 |
| 8 | 8 | NiGHTS（ナイツ） | ACT | 9.2418 |
| 9 | 6 | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | SPT | 9.2322 |
| 10 | 11 | パンツァードラグーンツヴァイ | SHT | 9.2082 |
| 11 | 12 | アイドル雀士スーチーパイⅡ（X指定） | TAB | 9.1944 |
| 12 | 10 | デジタルピンボール ネクロノミコン | ETC | 9.1854 |
| 13 | 13 | レイヤーセクション | SHT | 9.1402 |
| 14 | 14 | セガラリー・チャンピオンシップ | RAC | 9.1168 |
| 15 | 17 | GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT | SHT | 9.0698 |
| 16 | 21 | SEGA AGES/ファンタジーゾーン | SHT | 9.0641 |
| 17 | 19 | ストリートファイターZERO2 | ACT | 9.045 |
| 18 | 20 | バーチャファイター | ACT | 9.0413 |
| 19 | 22 | プリンセスメーカー2 | SLG | 9.0295 |
| 20 | 24 | 魔法騎士レイアース | A•RPG | 9.019 |
| 21 | 28 | セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応） | RAC | 9.0135 |
| 22 | 23 | FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス） | ACT | 9.012 |
| 23 | 25 | ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～ | SLG | 9.0 |
| 24 | 26 | バーチャコップ | SHT | 8.9935 |
| 25 | 27 | ヴァンパイアハンター | ACT | 8.9817 |
| 26 | 30 | Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品） | ACT | 8.9797 |
| 27 | 31 | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | ADV | 8.9773 |
| 28 | 18 | 花組対戦コラムス | PUZ | 8.9618 |
| 29 | 36 | きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨） | ADV | 8.9508 |
| 30 | 29 | 電脳戦機バーチャロン | ACT | 8.9466 |
| 31 | 32 | ファイティングバイパーズ | ACT | 8.9465 |
| 32 | 16 | サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～（通常版／超限定版） | ACT | 8.9462 |
| 33 | 34 | LUNAR SILVER STAR STORY | RPG | 8.9454 |
| 34 | 33 | ダライアス外伝 | SHT | 8.9414 |
| 35 | 38 | エターナルメロディ | SLG | 8.9152 |
| 36 | 37 | ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル | SLG | 8.9088 |
| 37 | 94 | センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ | ETC | 8.9062 |
| 38 | 40 | タクティクス オウガ | RPG | 8.8855 |
| 39 | 44 | だいな♥あいらん | ADV | 8.8506 |
| 40 | 42 | 真・女神転生 デビルサマナー | RPG | 8.8257 |
| 41 | 43 | バーチャコップ2 | SHT | 8.8149 |
| 42 | 4 | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | SLG | 8.8089 |
| 43 | 41 | 井出洋介名人の新実戦麻雀 | TAB | 8.7959 |
| 44 | 47 | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | RAC | 8.7926 |
| 45 | 46 | ウイニングポスト2 プログラム'96 | SLG | 8.7925 |
| 46 | 48 | 三國志V | SLG | 8.7913 |
| 47 | 35 | 大航海時代Ⅱ | SLG+RPG | 8.7894 |
| 48 | 49 | ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－ | SLG | 8.7894 |
| 49 | 50 | SEGA AGES アウトラン | RAC | 8.7833 |
| 50 | 15 | メタルスラッグ（通常版／拡張RAM同梱版） | A•SHT | 8.7826 |
| 51 | 45 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック） | ACT | 8.779 |
| 52 | 39 | 戦国ブレード | SHT | 8.7735 |
| 53 | 56 | サンダーフォースゴールドパック2 | SHT | 8.7727 |
| 54 | 51 | パンツァードラグーン | SHT | 8.7667 |
| 55 | 52 | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～ | PIN | 8.7515 |
| 56 | 54 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者 | SHT | 8.736 |
| 57 | 64 | 電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用） | ACT | 8.7142 |
| 58 | 59 | 同級生if（18歳以上推奨） | ADV | 8.7115 |
| 59 | 57 | バーチャファイター リミックス | ACT | 8.704 |
| 60 | 61 | 信長の野望・天翔記 | SLG | 8.6981 |
| 61 | 66 | TOMB RAIDERS（トゥームレイダース） | ACT | 8.6964 |
| 62 | 55 | エネミー・ゼロ | ADV | 8.6957 |
| 63 | 53 | 天外魔境 第四の黙示録 | RPG | 8.6945 |
| 64 | 60 | ストライカーズ1945 | SHT | 8.6925 |
| 65 | 58 | 野々村病院の人々（X指定） | ADV | 8.6823 |
| 66 | 72 | Jリーグ ビクトリーゴール'97 | SPT | 8.6805 |
| 67 | 62 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応） | ACT | 8.6724 |
| 68 | 141 | ドラゴンマスターシルク | RPG | 8.6666 |
| 69 | 67 | ビクトリーゴールWORLD WIDE edition | SPT | 8.6629 |
| 70 | 65 | プロ野球グレイテストナイン'97 | SPT | 8.658 |
| 71 | 63 | クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～ | SLG | 8.6538 |
| 72 | 69 | SEGA AGES アフターバーナーⅡ | SHT | 8.6276 |
| 73 | 68 | デイトナUSA | RAC | 8.6189 |
| 74 | 73 | テラ・ファンタスティカ | S•RPG | 8.5907 |
| 75 | 71 | ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ） | SLG&RPG | 8.5828 |
| 76 | 70 | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | SPT | 8.5714 |
| 77 | 74 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | SLG | 8.5701 |
| 78 | 76 | THOR～精霊王紀伝～ | A•RPG | 8.5656 |
| 79 | 75 | グラディウス DELUXE PACK | SHT | 8.5551 |
| 80 | 77 | だいな♥あいらん予告編 | ETC | 8.5543 |
| 81 | 78 | ドラゴンフォース | SLG | 8.5514 |
| 82 | 80 | ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～ | SPT | 8.5454 |
| 83 | 79 | ストリートファイターZERO | ACT | 8.5431 |
| 84 | 81 | メタルブラック | SHT | 8.5357 |
| 85 | 82 | スーパーリアル麻雀PV（X指定） | TAB | 8.5346 |
| 86 | 83 | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | RPG | 8.5273 |
| 87 | 85 | 三國志英傑伝 | SLG | 8.5217 |
| 88 | 84 | ときめきメモリアル～forever with you～ | SLG | 8.4968 |
| 89 | 86 | SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー | SHT | 8.4912 |
| 90 | 87 | マスターズ 遥かなるオーガスタ3 | SPT | 8.4897 |
| 91 | 88 | ビクトリーゴール'96 | SPT | 8.4794 |
| 92 | 89 | デカスリート | SPT | 8.4732 |
| 93 | 93 | サイバードール（18歳以上推奨） | RPG | 8.4636 |
| 94 | 91 | ゆみみみっくすREMIX | ADV | 8.4558 |
| 95 | 92 | ガーディアン ヒーローズ | ACT | 8.4455 |
| 96 | 90 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者 | SHT | 8.4376 |
| 97 | 96 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー | SHT | 8.4099 |
| 98 | 102 | メルティランサー～銀河少女警察2086～（通常版／限定版） | SLG | 8.4054 |
| 99 | 95 | ぷよぷよSUN | PUZ | 8.3938 |
| 100 | 99 | パズルボブル2X | PUZ | 8.3921 |
| 101 | 100 | PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ | SPT | 8.3913 |
| 102 | 101 | 実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～ | SHT | 8.3827 |
| 103 | 104 | サクラ大戦 花組通信 | ETC | 8.3797 |
| 104 | 116 | スーパーパズルファイターⅡX | PUZ | 8.3796 |
| 105 | 121 | バトルバ | RAC | 8.3684 |
| 106 | 128 | クレオパトラフォーチュン | PUZ | 8.3636 |
| 107 | 103 | メタルファイター♥MIKU | ADV | 8.3597 |
| 108 | 106 | グレイテストナイン'96 | SPT | 8.3503 |
| 109 | 107 | 真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書 | ETC | 8.3395 |
| 110 | 110 | きゃんぷらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND | TAB | 8.3384 |
| 111 | 109 | 3×3 EYES ～吸精公主～S | ADV | 8.3346 |
| 112 | 108 | アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定） | TAB | 8.3259 |
| 113 | 113 | BATSUGUN | SHT | 8.3125 |
| 114 | 125 | X JAPAN Virtual Shock 001 | ETC | 8.3018 |
| 115 | 105 | 伝説のオウガバトル | S•RPG | 8.2985 |
| 116 | 112 | ハイパーデュエル | SHT | 8.2972 |
| 117 | 111 | 重装機兵レイノス2 | ACT | 8.2818 |
| 118 | 119 | アンジェリークSpecial | SLG | 8.281 |
| 119 | 133 | 天地無用！ 連鎖必要 | PUZ | 8.2692 |
| 120 | 120 | WIPEOUT（ワイプアウト） | RAC | 8.2666 |
| 121 | 118 | 太閤立志伝Ⅱ | SLG | 8.2631 |
| 122 | 115 | ダークセイバー | A•RPG | 8.2616 |
| 123 | 117 | バーチャファイターキッズ | ACT | 8.2601 |
| 124 | 127 | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | ADV | 8.2516 |
| 125 | 122 | 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK | SHT | 8.2475 |
| 126 | 123 | ブラストウインド | SHT | 8.2444 |
| 127 | 114 | マジカルドロップ2 | PUZ | 8.2439 |
| 128 | 124 | ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～ | PUZ | 8.2402 |
| 129 | 126 | 女子高生の放課後…ぷくんパ | PUZ | 8.2307 |
| 130 | 131 | 新世紀エヴァンゲリオン | ADV | 8.2042 |
| 131 | 129 | ダイナマイト刑事 | ACT | 8.1963 |
| 132 | 130 | 神秘の世界エルハザード | ADV | 8.1943 |
| 133 | 132 | ディスクワールド | ADV | 8.1875 |
| 134 | 135 | 水滸伝 天命の誓い | SLG | 8.1818 |
| 135 | 159 | バーチャル競艇 | SPT | 8.1818 |
| 136 | 138 | 機動戦士ガンダム | SHT | 8.1655 |
| 137 | 137 | ガンバード | SHT | 8.1624 |
| 138 | 144 | スナッチャー | ADV | 8.1557 |
| 139 | 145 | 水滸演武～風雲再起～ | ACT | 8.1538 |
| 140 | 139 | サターンボンバーマン | ACT | 8.1488 |
| 141 | 140 | 完全中継プロ野球 グレイテストナイン | SPT | 8.1463 |
| 142 | 134 | スーパーリアル麻雀グラフィティ（X指定） | TAB | 8.1442 |
| 143 | 142 | モンスタースライダー | PUZ | 8.1333 |
| 144 | 143 | 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨） | SLG | 8.131 |
| 145 | 217 | 続・ぐっすんおよよ | A•PUZ | 8.12 |
| 146 | 150 | Wizards' Harmony | SLG | 8.1176 |
| 147 | 149 | X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | ACT | 8.1058 |
| 148 | 148 | 2度あることはサンドアール | ETC | 8.1048 |
| 149 | 146 | 誕生S～Debut～（18歳以上推奨） | SLG | 8.0954 |
| 150 | 97 | 皇龍三國演義 | SLG | 8.0909 |
| 151 | 153 | MYST | ADV | 8.0647 |
| 152 | 193 | 銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用） | ETC | 8.0555 |
| 153 | 155 | 将棋まつり | TAB | 8.054 |
| 154 | 157 | ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定） | TAB | 8.047 |
| 155 | 160 | 心霊呪殺師 太郎丸 | ACT | 8.0322 |
| 156 | 156 | アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～ | ETC | 8.0183 |
| 157 | 194 | 世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～ | ETC | 8.0 |
| 158 | 197 | 風水先生 | SLG | 8.0 |
| 159 | 163 | F-1 Live Information | RAC | 7.9897 |
| 160 | 161 | 優駿クラシックロード | SLG | 7.9767 |
| 161 | 158 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～ | ETC | 7.9696 |
| 162 | 171 | クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～ | ACT | 7.9677 |
| 163 | 165 | プロ麻雀 極S | TAB | 7.9662 |
| 164 | 162 | 月花霧幻譚～TORICO～ | ADV | 7.955 |
| 165 | 164 | リアルバウト餓狼伝説 | ACT | 7.955 |
| 166 | 152 | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | RPG | 7.9545 |
| 167 | 170 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～ | ETC | 7.9423 |
| 168 | 168 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～ | ETC | 7.9382 |
| 169 | 166 | The Tower | SLG | 7.9277 |
| 170 | 169 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～ | ETC | 7.9263 |
| 171 | 180 | DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売） | ETC | 7.9157 |
| 172 | 175 | 宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨） | ETC | 7.9082 |
| 173 | 179 | 対局将棋 極Ⅱ | TAB | 7.9047 |
| 174 | 172 | スーパーリアル麻雀PⅥ（X指定） | TAB | 7.9043 |
| 175 | 173 | トーナメント・リーダー | SPT | 7.9 |
| 176 | 267 | DIE HARD TRYLOGY | ETC | 7.9 |
| 177 | 167 | セクシーパロディウス | SHT | 7.8765 |
| 178 | 176 | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣（ソフト単体／RAM同梱） | ACT | 7.8719 |

### オッズ表サターンA寸評

## 「下級生」堂々の初登場1位を奪取!!

ここのところめまぐるしい交代劇が続いた首位争い。ゴールデンウイークをはさんで、多数の新規投票が集結した今週は、いきなり初登場の「下級生」がブッチギリの高オッズを獲得して、栄光の１位を獲得！新たな歴史の１ページを築いたエルフ最新作は、今後どこまで行けるか注目だぞっ！

見事初登場1位の「下級生」。何週続くか？

「サクラ大戦」もまだ強いぞ。逆転は？

じわじわ来てる「蒼穹」。1位も射程圏内か？

首位戦線だけでなく、各所で熱い戦いの続いているオッズ表Ａ。前々回の覇者だった「千年帝国の興亡」は、ここ２週で急落し、42位に。また、「センチメンタル1ST」と「ドラゴンマスターシルク」はそれぞれ順位アップ。今後も注目だ。

シリーズ中一番の落ち込み中の「千年帝国」。

急進中の「ドラゴンマスターシルク」も注目。

【5月と言えば……】「たいっちょう……」「んー？　元気ないのハチよ」「合併号で『やすみやすみ♪』とか言ってたら、いきなりカゼひいたっすぅ……」「五月病じゃねぇだろうな？　ま、張りつめた糸が切れると気が緩んでよくそーなるわな」「隊長は、元気っすねぇ……」「むぅー！　来週号の特集の仕込みで忙しいのでな」「たいちょう……。お言葉ですが、来週号の原稿、まさか今書いてるんすか？」「ガハハハハ、これから始めるとこぢゃ。ジャンジャンバリバリよぉ！」「たいちょう……。その某パチンコ漫画みたいなセリフやめてくださいってば」「ふはははははは。ジャンジャンバリバリィ！」

## ◎新着本命馬紹介 前評判以上の反響で1位に！ 当分トップを独走するか？

### 1着 NEW SOFT 下級生

エルフ／'97・4・25
7,800円(18歳以上推奨／3枚組)／ADV

全投票平均点 9.6491
本誌の平均点 —

「同級生」を超えた作品。音声、サターンオリジナルグラフィックなど、追加要素がいろいろあって良い。また、クイック移動モードによりマウスがなくてもスムーズに移動できるのも○。不満点は1年という長い期間で同じことの繰り返しばかりで、ちょっと作業的な点か。エンディングは涙モノ。(福岡県・西村真弘・18歳) これまでの恋愛アドベンチャーに比べて自由度が高く、プレイヤーの意思が反映されやすいぶん、イベントを発生させるには時期や感情度のコントロールが必要となって面白い。そのため難易度は高いが、そういうゲーム的な楽しみ方よりも、相手との関係を積み重ねていく、ということの魅力のほうが大きい作品。(埼玉県・石山英樹・23歳) シナリオの豊富さは、今までの恋愛シミュレーションのクオリティを超えている。イベントを含めて、先に進んでいくのが楽しい。ゲームを中断するのが惜しくて、ついやり込んでしまう。H要素なしでも十分作品の世界を感じられる。(愛知県・落合孝啓・19歳) BGMの中に、とにかく心地よいメロディが多く、プレイ中の感情移入度を高めてくれる。目当ての女の子を虜にするまでの過程に思わずドキドキさせられるところも、他の恋愛ゲーム以上の現実味を感じさせてくれる。これがこのゲームの醍醐味であり、美少女系ファン以外の人でも楽しめるはず。本当の意味での恋愛の楽しさと人生の奥深さを教えてくれるソフトだ。(岡山県・板野槙一・26歳) 前評判通りグラフィックはキレイで、セリフ回しも絶妙。女の子もグッド。パソコン版は知らないけれど、Hの露出度はこのぐらいのほうが良い感じ。むしろ、逆にHに感じるかもしれない。(東京都・石渡行夫・34歳) 画像もキレイでとてもよいが、声優の演技が少々ヘタなのが気になった。でも曲もアレンジされているし、追加のグラフィックもあるので、パソコン版をやり込んだ人でも楽しめる逸品だと思う。(東京都・木村春樹・18歳) シナリオは良くできていると思うのだが、男性キャラに声がまったく入っていなかったり、BGMがモノラルであるなど、不満点も多い。3枚組にしては物足りない気も。(千葉県・竹中智志・18歳) このジャンルではエルフは他メーカーと一線を画している。何よりも文章の表現力が豊かで感情移入させてくれる。サターン版でHが見られないという意見はヤボ。単にHが目的ならパソコン版をプレイすればいい。(千葉県・内海隼人・19歳) 週末のイベントが気になって"あと1週間やったらやめよう"と思っても、なかなかやめられない。(鳥取県・福田利男・22歳) パソコン版に比べると声が出て、色数も増え、画面が良くなったが、Hな画面が思いきり変わったのは残念だ。また、(本対応でないためか)マウスで動かしにくい。声もキャラにあまりあっていないと思うが、内容は◎。ただCD3枚目の意味があまりないのが残念。(北海道・平島一貴・18歳)

## ●新着単穴馬紹介1 タイトルからして気になるソフト。さて、デキばえは？

### 187着 NEW SOFT 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動

バンダイ／'97・4・25
6,800円／ACT

全投票平均点 7.8
本誌の平均点 4.66

前作が良くできていたので期待していたが、不満点の多さにショックが大きい。操作性は悪くなっているし、アタリ判定もいいかげんさが目に付いた。前作に比べてパワーダウンしていると思ったのは私だけだろうか？(徳島県・武田一美・28歳) 操作は前作より複雑になり、難易度も高い。また、ムービーが飛ばせないなど、繰り返し遊ぶのにツライのも×。後編に期待か。(愛知県・田崎博之・17歳) 難易度が上がり、何度も同じ場所で死んでしまうので、非常にストレスがたまる。でも、ガンダムファンとしては納得のできる作品であった。(神奈川県・川野貴史・16歳) 無意味な空白時間、画面外からの攻撃、ライバル機登場シーンでライバル機が背景に隠れて見えないなど、ゲーム部分での粗さが目立つ。せっかく題材が良いのだから、もう一度作り直して出してほしい。(埼玉県・坂元文彦・21歳)

### 229着 NEW SOFT 卒業 クロスワールド

小学館プロダクション／'97・3・28
5,800円／ADV

全投票平均点 7.5454
本誌の平均点 6.0

これまでの「卒業」シリーズの特徴であった、教師と生徒の関係がなくなってしまったのが残念。生徒同士のアドベンチャーより、先生と生徒達との私生活をかいま見れるような内容のほうがよかった。またサターン版のオリジナル要素がほとんどないのも不満。(東京都・村川一也・23歳) グラフィックはキレイで○。でも、セリフがフル音声じゃなかったり、マップ移動が二重構造になっていて面倒だったり、ストーリー展開が強引だったりと不満点が多い。ひと昔前のアドベンチャーのようだ。これでは、全員のエンディングを見る前に飽きてしまう。(宮城県・前田俊樹・18歳) 何度も同じテキストを表示されることで、ゲームを楽しむ意欲がかなり減少してしまう。(秋田県・三浦栄悦・29歳)

### 299着 NEW SOFT スカイターゲット

セガ／'97・4・25
5,800円(アナログミッションスティック／セガマルチコントローラー対応)／SHT

全投票平均点 7.0714
本誌の平均点 4.66

業務用と比べると、画面が見づらくなったせいか難易度が格段に上がっている。ロードの回数も多く、ポリゴン欠けも見られるようだ。もっとていねいに作ってほしかった。(北海道・岡部佑輝・13歳) アーケード版よりポリゴン数が減って見た目で劣るのは仕方ないにしても、スピード感までもがまったく再現されていないのは致命的。ゲーム全般にわたって処理が重く、ひと昔前のフライトシミュレーターのようになってしまっている。(大阪府・児玉誠・25歳) 敵の攻撃を避けるのが熱い。ただ、ロックオンの範囲が狭いのか、敵を捕らえづらいのが難点。空中戦のゲームとしては疑問が残るが、このゲームの捉え方しだいでは面白く感じる作品のように思える。(高知県・財前伸一・19歳)

## ↓オッズ表サターンB

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 179 | 154 | ROOM MATE～井上涼子～ | ETC | 7.8593 |
| 180 | 178 | 金沢将棋 | TAB | 7.8571 |
| 181 | 177 | 峠KING THE SPIRITS | RAC | 7.8475 |
| 182 | 188 | 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～ | ACT | 7.8474 |
| 183 | 186 | 慶応遊撃隊 活劇編 | ACT | 7.8453 |
| 184 | 182 | FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～ | SLG+RPG | 7.8444 |
| 185 | 184 | ワールドシリーズベースボールⅡ | SPT | 7.8275 |
| 186 | 183 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | PUZ | 7.824 |
| 187 | 新 | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 | ACT | 7.8 |
| 188 | 200 | LULU | ETC | 7.7941 |
| 189 | 189 | 三國志Ⅳ | SLG | 7.7915 |
| 190 | 190 | ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート | RPG | 7.7888 |
| 191 | 174 | ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ | SLG | 7.7848 |
| 192 | 147 | ふしぎの国のアンジェリーク | TAB | 7.7727 |
| 193 | 151 | アースワームジム2 | ACT | 7.7692 |
| 194 | 191 | ビクトリーゴール | SPT | 7.7618 |
| 195 | 187 | 首都高バトル'97 | RAC | 7.76 |
| 196 | 196 | Cubic Gallery | ETC | 7.7333 |
| 197 | 203 | 大運動会 | SLG | 7.7272 |
| 198 | 198 | Dの食卓 | ADV | 7.726 |
| 199 | 205 | ロックマン8 メタルヒーローズ | ACT | 7.7234 |
| 200 | 136 | エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム | RPG | 7.7222 |
| 201 | 195 | リグロード サーガ2 | S•RPG | 7.7131 |
| 202 | 201 | DX人生ゲーム | TAB | 7.7034 |
| 203 | 202 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～ | ETC | 7.7021 |
| 204 | 199 | アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN | RPG | 7.6963 |
| 205 | 210 | ROBO・PIT | ACT | 7.69 |
| 206 | 206 | ウイニングポスト2 | SLG | 7.6837 |
| 207 | 224 | 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ | ADV | 7.6805 |
| 208 | 185 | 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション | ADV | 7.68 |
| 209 | 208 | RAMPO(18歳以上推奨) | ADV | 7.6742 |
| 210 | 209 | ぷよぷよ通 | PUZ | 7.6699 |
| 211 | 211 | 提督の決断Ⅱ | SLG | 7.6666 |
| 212 | 212 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント | ETC | 7.6634 |
| 213 | 214 | サンダーフォース ゴールドパック1 | SHT | 7.653 |
| 214 | 181 | エレベーターアクションリターンズ | ACT | 7.6521 |
| 215 | 231 | Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔 | ACT | 7.65 |
| 216 | 215 | 日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1 | PUZ | 7.6428 |
| 217 | 216 | マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定) | PUZ | 7.6216 |
| 218 | 218 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～ | ETC | 7.6078 |
| 219 | 219 | キング・オブ・ボクシング | SPT | 7.5974 |
| 220 | 213 | GAME WARE VOL.4 | ETC | 7.5892 |
| 221 | 220 | でろ～んでろでろ | PUZ | 7.5833 |
| 222 | 204 | ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織 | ETC | 7.5789 |
| 223 | 221 | 本格プロ麻雀 徹萬Special | TAB | 7.5789 |
| 224 | 222 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～ | ETC | 7.5777 |
| 225 | 223 | リンクル・リバー・ストーリー | A•RPG | 7.5666 |
| 226 | 192 | エイリアン トリロジー | SHT | 7.5625 |
| 227 | 225 | クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～ | ACT | 7.5545 |
| 228 | 227 | SIDE POCKET2～伝説のハスラー～ | TAB | 7.5485 |
| 229 | 新 | 卒業 クロスワールド | ADV | 7.5454 |
| 230 | 229 | ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～ | ACT | 7.5373 |
| 231 | 238 | 空想科学世界ガリバーボーイ | RPG | 7.5301 |
| 232 | 228 | リグロード サーガ | RPG | 7.5296 |
| 233 | 234 | ワールドヒーローズパーフェクト | ACT | 7.5251 |
| 234 | 233 | サンダーストーム&ロードブラスター | ACT | 7.5217 |
| 235 | 226 | ステークスウィナー | ACT | 7.5185 |
| 236 | 235 | シムシティ2000 | SLG | 7.5092 |
| 237 | 230 | 上海 万里の長城 | PUZ | 7.5088 |
| 238 | 207 | マンクスTT－スーパーバイク－ | RAC | 7.5084 |
| 239 | 236 | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定) | TAB | 7.5 |
| 240 | 243 | マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～ | SLG | 7.5 |
| 241 | 240 | ウイニングポストEX | SLG | 7.4962 |
| 242 | 241 | ゴジラ－列島震撼－ | SLG | 7.4827 |
| 243 | 239 | 野茂英雄ワールドシリーズベースボール | SPT | 7.48 |
| 244 | 245 | ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨) | RPG | 7.4647 |
| 245 | 237 | セガ インターナショナル ビクトリーゴール | SPT | 7.4598 |
| 246 | 244 | ザ・ホード | SLG | 7.4509 |
| 247 | 232 | 七つの秘館 | ADV | 7.4505 |
| 248 | 246 | きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け) | ADV | 7.4217 |
| 249 | 255 | ZORK Ⅰ | ADV | 7.421 |
| 250 | 242 | ルパン三世 THE MASTER FILE | ETC | 7.4179 |
| 251 | 247 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～ | ETC | 7.4177 |
| 252 | 248 | エアーマネジメント'96 | SLG | 7.4166 |
| 253 | 249 | RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！ | ACT | 7.4117 |
| 254 | 262 | 実戦 パチスロ必勝法！ 3 | TAB | 7.3846 |
| 255 | 250 | クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ | ACT | 7.3707 |
| 256 | 254 | アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18) | TAB | 7.3662 |
| 257 | 251 | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | SHT | 7.3608 |
| 258 | 252 | SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1 | PUZ&ACT | 7.3548 |
| 259 | 256 | テーマパーク | SLG | 7.353 |
| 260 | 257 | 疾風魔法大作戦 | SHT | 7.3518 |
| 261 | 259 | 実況パワフルプロ野球'95 開幕版 | SPT | 7.3382 |
| 262 | 253 | 水滸演武 | ACT | 7.3362 |
| 263 | 260 | マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96 | SPT | 7.3333 |
| 264 | 261 | 鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱／ソフト単品) | SHT | 7.3333 |
| 265 | 293 | BLOOD FACTORY(18歳以上推奨) | SHT | 7.3181 |
| 266 | 263 | ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま | PUZ | 7.3139 |
| 267 | 264 | 昇龍三國演義 | SLG | 7.3125 |
| 268 | 265 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～ | ETC | 7.2982 |
| 269 | 266 | ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム | TAB | 7.2857 |
| 270 | 277 | もうちゃ | PUZ | 7.2777 |
| 271 | 98 | 新テーマパーク | SLG | 7.2666 |
| 272 | 269 | NBA JAM トーナメントエディション | SPT | 7.2647 |
| 273 | 274 | ギャルズパニックSS | A•PUZ | 7.2631 |
| 274 | 270 | 麻雀大会ⅡSpesial | TAB | 7.25 |
| 275 | 273 | 麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品) | TAB | 7.2342 |
| 276 | 271 | スチームギア★マッシュ | ACT | 7.2295 |
| 277 | 272 | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | ACT | 7.2229 |
| 278 | 276 | 輝水晶伝説アスタル | ACT | 7.2216 |
| 279 | 275 | m～君を伝えて～ | SLG | 7.2083 |
| 280 | 278 | アメリカ横断ウルトラクイズ | QIZ | 7.2038 |
| 281 | 294 | プリクラ大作戦 | A•SHT | 7.1935 |
| 282 | 297 | ソニックウイングス スペシャル | SHT | 7.1929 |
| 283 | 280 | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | ACT | 7.1813 |
| 284 | 279 | くるりんPA！ | PUZ | 7.1724 |
| 285 | 312 | エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood | PUZ | 7.1666 |
| 286 | 282 | バトルモンスターズ(18歳以上推奨) | ACT | 7.1583 |
| 287 | 284 | GAME-WARE VOL.1 | ETC | 7.1551 |
| 288 | 288 | ヴァーチャルハイドライド | A•RPG | 7.149 |
| 289 | 283 | Destruction Derby(デストラクションダービー) | RAC | 7.1428 |

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から2～3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【カキーン！】「(たいっちょー！ たいっちょー!! たいっちょーっ!!!)」「どうしたハチ」「(ブンブンブン。スイング。おおーっ)」「なんじゃ？ ジェスチャークイズか？」「(ブルンブルン！ ビシィ！)」「……んー？ ベーブルース？ ……予告ホームラン？」「(こくこく)」「……このあいだ予告したのって2カ月くらい前だっけ？ ま、一発屋に一発ぐらい打たれてもいいじゃろ。とか言って、表紙にはドカーン！と鬼のクビを取ったようにきとるぢゃろうがな(笑)。なははは。今後はうちの強力打線に期待しまひょか」「(サッ、ササ)」「何？ 何がなんだか読者様にはわからん？ 抗議も多い？ よっしゃっ！ 見事解読した者には隊長超秘蔵のサタマガテレカを1名様にプレゼントぢゃっ」「んー！ んー！」「ぬー？ お前は対象外！」

## ↓オッズ表サターンC

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 290 | 287 | NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R | RAC | 7.1421 |
| 291 | 291 | 海底大戦争 | SHT | 7.125 |
| 292 | 292 | ロードラッシュ | RAC | 7.1176 |
| 293 | 289 | 首領蜂(ドンパチ) | SHT | 7.1172 |
| 294 | 281 | 銀河英雄伝説 | SLG | 7.1126 |
| 295 | 286 | ソード＆ソーサリー | RPG | 7.1104 |
| 296 | 285 | ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨) | ADV | 7.0847 |
| 297 | 268 | ヘンリーエクスプローラーズ | SHT | 7.0833 |
| 298 | 296 | おまかせ！ 退魔業(セイバーズ) | ADV | 7.0816 |
| 299 | 新 | スカイターゲット | SHT | 7.0714 |
| 300 | 298 | アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す | SLG | 7.0666 |
| 301 | 301 | 三國志リターンズ | SLG | 7.0666 |
| 302 | 299 | QUOVADIS(クオ・ヴァディス) | SLG | 7.0646 |
| 303 | 258 | ウルトラマン 光の巨人伝説 | ACT | 7.0476 |
| 304 | 295 | GOTHA II ～天空の騎士～ | SLG | 7.0192 |
| 305 | 303 | ぐっすんおよよ・S | PUZ | 7.0175 |
| 306 | 302 | 神風拳 | ACT | 7.0 |
| 307 | 308 | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | ACT | 6.9834 |
| 308 | 309 | サンダーホークII | SHT | 6.961 |
| 309 | 310 | ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定) | TAB | 6.9494 |
| 310 | 305 | 新型くるりんPA! | PUZ | 6.9444 |
| 311 | 307 | GAME WARE VOL.3 | ETC | 6.9428 |
| 312 | 315 | SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール | ETC | 6.9207 |
| 313 | 311 | NIGHTRUTH "Maria" | ADV | 6.909 |
| 314 | 314 | 柿木将棋 | TAB | 6.8811 |
| 315 | 321 | バッブ・ブリーダー | SLG | 6.8805 |
| 316 | 316 | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚 | ADV | 6.875 |
| 317 | 317 | 天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨) | ADV | 6.851 |
| 318 | 313 | AQUAZONE for SEGASaturn | SLG | 6.849 |
| 319 | 318 | STREET RACER EXTRA | RAC | 6.8461 |
| 320 | 300 | バーチャルオープンテニス | SPT | 6.836 |
| 321 | 319 | ゲームの達人 | TAB | 6.819 |
| 322 | 320 | SEGA AGES／廊下にイチダントアール | QIZ | 6.8181 |
| 323 | 322 | ウルトラマン図鑑 | ETC | 6.8 |
| 324 | 323 | シーバス・フィッシング | SLG | 6.8 |
| 325 | 324 | 必殺パチンココレクション | SLG | 6.8 |
| 326 | 325 | おーちゃんのお絵かきロジック | PUZ | 6.7826 |
| 327 | 326 | 松方弘樹のワールドフィッシング | SLG | 6.7647 |
| 328 | 327 | 天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定) | ETC | 6.7549 |
| 329 | 304 | マイティヒット～Mighty Hits～ | SHT | 6.75 |
| 330 | 328 | EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ | ETC | 6.75 |
| 331 | 337 | ゲックス | ACT | 6.75 |
| 332 | 329 | PDウルトラマンリンク | PUZ | 6.7241 |
| 333 | 330 | 永世名人 | TAB | 6.7051 |
| 334 | 新 | Turf Wind'96 武豊競走馬育成ゲーム | SLG | 6.7 |
| 335 | 331 | ハングオンGP'95 | RAC | 6.6791 |
| 336 | 332 | ダライアスII | SHT | 6.6739 |
| 337 | 333 | オフワールド・インターセプター エクストリーム | SHT | 6.6666 |
| 338 | 338 | EMIT Vol.1 ～時の迷子～ | ETC | 6.6666 |
| 339 | 334 | AI将棋 | TAB | 6.6585 |
| 340 | 341 | テトリスプラス | PUZ | 6.6538 |
| 341 | 335 | テレビアニメ スラムダンク I love Basketball | SPT | 6.6432 |
| 342 | 290 | はいぱぁセキュリティーズS | SLG | 6.6315 |
| 343 | 339 | クリーチャーショック | SHT | 6.6315 |
| 344 | 340 | シャイニング・ウィズダム | A•RPG | 6.6141 |
| 345 | 新 | ズープ | PUZ | 6.6 |
| 346 | 349 | 爆れつハンター | ADV | 6.6 |
| 347 | 336 | THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り) | ETC | 6.5594 |
| 348 | 342 | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定) | TAB | 6.5528 |
| 349 | 343 | GRAN CHASER(グランチェイサー) | RAC | 6.5497 |
| 350 | 345 | Body Special 264 | PUZ | 6.5454 |
| 351 | 346 | 闘神伝S | ACT | 6.5363 |
| 352 | 344 | リターン・トゥ・ゾーク | ADV | 6.5094 |
| 353 | 347 | 四柱推命ピタグラフ | ETC | 6.5 |
| 354 | 348 | ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～ | SHT | 6.4913 |
| 355 | 352 | ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード | SPT | 6.438 |
| 356 | 356 | バーチャレーシング セガサターン | RAC | 6.438 |
| 357 | 351 | ゲームの達人2 | TAB | 6.4285 |
| 358 | 361 | バーチャフォトスタジオ(X指定) | SLG | 6.4074 |
| 359 | 306 | 麻雀四姉妹 若草物語(X指定) | TAB | 6.4 |
| 360 | 353 | タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I. | RAC | 6.4 |
| 361 | 372 | ファンキー・ヘッド・ボクサーズ | ACT | 6.4 |
| 362 | 355 | 料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～ | ETC | 6.3684 |
| 363 | 359 | 躁兄弟劇場第一巻 麻雀編 | TAB | 6.3571 |
| 364 | 367 | 闘神伝URA | ACT | 6.3571 |
| 365 | 360 | 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ | PUZ | 6.3545 |
| 366 | 358 | デススロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨) | SHT | 6.3529 |
| 367 | 363 | マジックカーペット(通常版／マルコン同梱版) | SHT | 6.3333 |
| 368 | 364 | 爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX | QIZ | 6.3333 |
| 369 | 368 | ロックマンX3 | ACT | 6.3333 |
| 370 | 362 | マジカルドロップ | PUZ | 6.3235 |
| 371 | 366 | 真説・夢見館 扉の奥に誰かが… | ADV | 6.3191 |
| 372 | 354 | モータルコンバットII完全版(X指定) | ACT | 6.2903 |
| 373 | 365 | ドラゴンボールZ 真武闘伝 | ACT | 6.2871 |
| 374 | 350 | ブラックファイアー | SHT | 6.28 |
| 375 | 369 | 実戦麻雀 | TAB | 6.2631 |
| 376 | 370 | TETRIS S | PUZ | 6.258 |
| 377 | 373 | アローン・イン・ザ・ダーク2 | ADV | 6.2413 |
| 378 | 375 | 信長の野望 リターンズ | SLG | 6.2142 |
| 379 | 376 | MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION | ETC | 6.2 |
| 380 | 377 | ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅 | ETC | 6.2 |
| 381 | 387 | ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和 | TAB | 6.1875 |
| 382 | 378 | NIGHTRUTH(ナイトゥルース)Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨) | ADV | 6.1851 |
| 383 | 357 | エアーズアドベンチャー | RPG | 6.1803 |
| 384 | 374 | ゲームの達人 THE上海 | PUZ | 6.1785 |
| 385 | 371 | ナイトストライカーS | SHT | 6.1666 |
| 386 | 380 | 餓狼伝説3 遥かなる戦い | ACT | 6.1582 |
| 387 | 381 | GOTHA ～イスマイリア戦役～ | SLG | 6.1554 |
| 388 | 382 | ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品) | SHT | 6.1428 |
| 389 | 383 | EMIT Vol.3 ～私にさよならを～ | ETC | 6.1428 |
| 390 | 385 | 新・忍伝(18歳以上推奨) | ACT | 6.1278 |
| 391 | 384 | 湾岸デッドヒート | RAC | 6.123 |
| 392 | 386 | ロードランナーレジェンドリターンズ | PUZ | 6.081 |
| 393 | 388 | HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン) | SHT | 6.0434 |
| 394 | 379 | 麻雀ハイパーリアクションR(X指定) | TAB | 6.0294 |
| 395 | 390 | Race Drivin' | RAC | 6.0206 |
| 396 | 389 | The PSYCHOTRON(18歳以上推奨) | ADV | 6.0 |
| 397 | 397 | DX日本超特急旅行ゲーム | TAB | 6.0 |
| 398 | 391 | ホーンテッドカジノ | TAB | 5.9705 |
| 399 | 392 | GAME-WARE VOL.2 | ETC | 5.96 |
| 400 | 393 | NFLクォーターバッククラブ'96 | SPT | 5.9 |

## ●新着単穴馬紹介2 昨年発売されたソフト2本。発想はいいが、もう一歩?

### 334着 NEW SOFT Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム

ジャレコ／'96・10・4
6,800円／SLG

| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 6.7 |
| 本誌の平均点 | 6.0 |

データモードはわかりやすい。育成モードが、やや「ダビスタ」みたいではあるが育てがいがある。レースでも緊張感があるのが良かった。ただ、何かあるたびにCDアクセスがあるのが残念なところ。(岡山県・片山靖博・15歳) オーソドックスな作りの競馬ゲーム。登場する騎手、種牡馬など実名なのも○(最近では常識か?)。ただ、全体的に単調な感じがしたので、イベントなどで盛り上げてほしかった。(埼玉県・沢田尚佳・18歳) 競馬はもちろんのこと、何より武豊のファンということで買ってはみたが、タイトルに比べて、彼の影が薄すぎるのが残念。(千葉県・川島由子・31歳)

### 345着 NEW SOFT ズープ

メディアクエスト／'96・11・29
4,800円／PUZ

| | |
|---|---|
| 全投票平均点 | 6.6 |
| 本誌の平均点 | 6.0 |

自分と同じ色を消していく、という非常にシンプルなルールなだけに、のめり込みやすい。ただ、奥の深さはあまり感じられなく、1プレイで長く遊ぶほどの魅力はなさそう。また、移動範囲が狭いわりに、その操作性が少し軽めで思うように動いてくれないのもちと不満。(大阪府・藤本努・16歳) とにかくルールが簡単という意味では抜きんでている。そのため目立たないようだけど、個人的には好き。まるで古き良き時代のゲームを彷彿とさせてくれるよう。確かにそれだけでは物足りないのも事実ではあるが……。また、操作性の悪さも気に入らない。(鳥取県・五味聡・22歳)

| 順位 | 前回 | ソフト名 | ジャンル | 全投票平均 |
|---|---|---|---|---|
| 401 | 394 | 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ | RAC | 5.9 |
| 402 | 396 | DEATH MASK(18歳以上推奨) | ADV | 5.8571 |
| 403 | 395 | 超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨) | SHT | 5.8148 |
| 404 | 398 | ロジックパズル レインボータウン | PUZ | 5.8 |
| 405 | 399 | THE MAKING OF NIGHTRUTH | ETC | 5.7906 |
| 406 | 400 | バーチャルカジノ | TAB | 5.7826 |
| 407 | 401 | フィッシング甲子園 | SPT | 5.7647 |
| 408 | 402 | 時空探偵DD～幻のローレライ～ | ADV | 5.7317 |
| 409 | 403 | BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | ACT | 5.6666 |
| 410 | 407 | スペースインベーダー | SHT | 5.6363 |
| 411 | 404 | NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～ | ACT | 5.6293 |
| 412 | 406 | 鉄球～TRUE PINBALL～ | PIN | 5.625 |
| 413 | 405 | WanChai Connection(18歳以上推奨) | ADV | 5.6213 |
| 414 | 409 | 戦略将棋 | TAB | 5.6 |
| 415 | 408 | ブレインバトルQ | QIZ | 5.5925 |
| 416 | 410 | 麻雀悟空・天竺 | TAB | 5.5505 |
| 417 | 412 | タイムギャル&忍者ハヤテ | ETC | 5.5384 |
| 418 | 411 | アドヴァンストV.G.(通常版／ジグソーパズル込み初回限定版) | ACT | 5.5 |
| 419 | 413 | GALJAN(X指定) | TAB | 5.4117 |
| 420 | 415 | 毎日変わるクイズ番組 クイズ365 | QIZ | 5.405 |
| 421 | 414 | FIFAサッカー'96 | SPT | 5.3888 |
| 422 | 416 | ゲイルレーサー | RAC | 5.3742 |
| 423 | 422 | 「占都物語」その I | ETC | 5.3529 |
| 424 | 417 | 麻雀縦流島 | TAB | 5.3333 |
| 425 | 420 | ポポイッとへべれけ | PUZ | 5.317 |
| 426 | 421 | ハイオクタン | RAC | 5.3125 |
| 427 | 419 | Break Thru! | PUZ | 5.2812 |
| 428 | 418 | 麻雀天使エンジェルリップス(X指定) | TAB | 5.2631 |
| 429 | 425 | ドラえもん のび太と復活の星 | ACT | 5.2121 |
| 430 | 423 | ダイダロス | SHT | 5.2119 |
| 431 | 424 | TAMA | ACT | 5.2017 |
| 432 | 427 | ストリートファイターII ムービー | ETC | 5.1395 |
| 433 | 426 | 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! | ETC | 4.9531 |
| 434 | 434 | シミュレーション・ズー | SLG | 4.923 |
| 435 | 428 | 球転界 | PIN | 4.8666 |
| 436 | 432 | 犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨) | ADV | 4.84 |
| 437 | 430 | ファーザー・クリスマス | ADV | 4.8235 |
| 438 | 431 | タイタンウォーズ | SHT | 4.8 |
| 439 | 429 | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント | SHT | 4.7916 |
| 440 | 433 | QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨) | ADV | 4.7777 |
| 441 | 435 | HORROR TOUR | ADV | 4.7368 |
| 442 | 436 | ただいま惑星開拓中！ | SLG | 4.7058 |
| 443 | 437 | ～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨) | ACT | 4.5801 |
| 444 | 438 | 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER | SPT | 4.4827 |
| 445 | 439 | シュトラール ～秘められし七つの光～ | ACT | 4.4117 |
| 446 | 445 | サイベリア | SHT | 4.409 |
| 447 | 440 | バーチャルバレーボール | SPT | 4.352 |
| 448 | 441 | 結婚前夜(限定販売) | ETC | 4.2051 |
| 449 | 443 | 麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨) | TAB | 4.0322 |
| 450 | 442 | 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨) | TAB | 4.0 |
| 451 | 444 | アイレム アーケード クラシックス | ETC | 4.0 |
| 452 | 446 | WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～ | SPT | 3.9166 |
| 453 | 447 | 熱血親子 | ACT | 3.8641 |
| 454 | 450 | ハットトリックヒーローS | SPT | 3.8461 |
| 455 | 448 | 痛快！スロットシューティング | ETC | 3.8181 |
| 456 | 449 | 北斗の拳 | ADV | 3.8095 |
| 457 | 452 | 必殺！ | ACT | 3.7446 |
| 458 | 451 | レボリューションX(18歳以上推奨) | SHT | 3.7333 |
| 459 | 453 | FIST | ACT | 3.4761 |
| 460 | 454 | 学校の怪談 | ADV | 3.3157 |
| 461 | 456 | ジョニー・バズーカ | ACT | 3.2857 |
| 462 | 455 | DARKSEED(18歳以上推奨) | ADV | 3.2734 |
| 463 | 457 | ハートビートスクランブル | ADV | 3.2222 |
| 464 | 458 | ライズ オブ ザ ロボット2 | ACT | 3.0 |
| 465 | 459 | カオスコントロール リミックス | SHT | 2.9333 |
| 466 | 460 | 結婚～Marriage～ | SLG | 2.9257 |
| 467 | 465 | PLANET JOKER | SHT | 2.6904 |
| 468 | 463 | カオスコントロール | SHT | 2.6363 |
| 469 | 461 | 美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～ | ACT | 2.619 |
| 470 | 462 | ぱっぱらぱおーん | PUZ | 2.5238 |
| 471 | 464 | 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨) | TAB | 2.4814 |
| 472 | 467 | ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー | ETC | 2.3 |
| 473 | 469 | スタンバイ Say You!(18歳以上推奨) | ADV | 2.1071 |
| 474 | 466 | 大冒険 セントエルモスの奇跡 | SLG+RPG | 2.0504 |
| 475 | 468 | デスクリムゾン | SHT | 1.8805 |

### オッズ表サターンB寸評 浮き沈みの激しい中堅新着ソフトは乱高下に要注意

前号で対抗馬で新着だった「新テーマパーク」は今週173ランクダウンと大幅に後退。B表新着の「Zガンダム」「卒業クロスワールド」も要静観か?

賛否両論で綱引きの結果7.8に。「Z」。

ネームバリューほど伸びなかった「卒業」。

### オッズ表サターンC寸評 まさに不死鳥！ゴッドバードのデス様返り咲きっ!

サターンが誇る最下位帝王またまたカムバック(笑)！ 何度凶敵に敗れても立ち上がり、最後には勝利(か?)を勝ち取る勇姿は、まさに不死鳥・神の翼。次号旧敵と対決だ!?

なんだかんだと対決の場に帰還。「大冒険」。

何度も甦るってゾンビも同じ?のデス様。

【久しぶりに……】「サタマガ編集部チェーックっっ!!!」「おおっ？ 隊長。ちょっといきなりなんですけど」「某社某有名RPG一気に移植決定！」「おおっ！」「……でもドラ○○ちゃないよ」「おお？」「さらに、某有名RPGついに復活！……か」「おおっ!?」「今年こそ吹くぜRPG旋風！ おめでとうサクラ大戦CESA大賞受賞限定版。さあ、今すぐお店に予約だっ！」「…………あれ？」「6月7月はいきなり新発表目白押しっ！……予定」「うわあおっ！」「まだまだあるけど、また今度」「えーっ？ ブーブー！」「むー！ 早く発表したいぜこの数々の話題作！ 今年は飛ばすぜ！」「おおっ！」

# ↓次回出走予定馬パドック情報

2週ぶりのチェックだから気になるソフトも多いかな？　最後は恒例、みんなからの最新作チェックだ！

## ?着 機動戦艦ナデシコ 〜やっぱり最後は『愛が勝つ』?〜

セガ／'97・5・2
5,800円／ADV

| 予想オッズ | 7.2 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 6.66 |

1プレイが、だいたい4時間くらいでクリアできてしまうので、やや物足りない気もするが、全体のデキは良い作品だと思う。原作を知り尽くしている人も、違った感覚で遊べる。オマケが○。（埼玉県・村上荘慈・16歳）戦闘シーンでのアニメーションや、章の前後の会話、エンディングでのグラフィックには不満が残る。また戦闘システムには、難易度設定がほしかった。（大阪府・里中豊・25歳）細部へのこだわりや、セーブ方式、珍妙な戦闘方法など“セガらしさ”が随所に感じられるが、もう一歩足りない。（東京都・大澤芳和・19歳）

## ?着 コマンド&コンカー

セガ／'97・4・25
6,800円（2枚組）／SLG

| 予想オッズ | 8.13 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 7.33 |

システムがわかりづらいので最初は戸惑うかもしれないが、慣れてくるとハマリやすい。一見、大戦略系のややこしいゲームを想像してしまいがちだが、リアルタイムなシステムや国連側と秘密結社側の2回分遊べる構成など、まったく違ったタイプの新しいゲームを楽しめるようになっている。（長野県・関勇次・21歳）

## ?着 エルフを狩るモノたち

アルトロン／'97・4・25
7,800円／ADV

| 予想オッズ | 7.6 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 5.66 |

完全なファンアイテム。おざなりな文章で展開されるストーリーは、どの選択肢を選んでも同じ結果だし、ダンジョンはその存在価値すらなかったりする。ゲームとしてのデキはまるでダメ。でも、セリフ量は多いし、作品の“らしさ”は出ているので、やはりファンなら買ってもいいかも。（徳島県・谷野惣一・18歳）

## ?着 シーバス・フィッシング2

ビクター／ビクターソフト／'97・4・25
5,800円／SLG

| 予想オッズ | 8.4 |
|---|---|
| 本誌の平均点 | 8.0 |

釣りの臨場感をふんだんに楽しむことができる傑作。キャストすれば何か魚がかかるし、また、逆に大物を釣るためにはテクニックや知識が必要になる。まさに初心者からマニアまで、幅広く楽しむことができるバランスになっていると思う。釣った魚の料理方法があるのも、なかなか楽しい。（兵庫県・岡本辰也・22歳）

## 場外馬券場 高級馬主の声

●ゲームショップで「デス クリムゾン」をじーっと見つめてる少年がいた……。FBIの関係者だろうか？（宮城県・KAZ丸・19歳）
●サタコレうれしー！　今度は「ワールドアドバンスド大戦略」等をサタコレに！（千葉県・斉藤聡・17歳）
●サタコレのナイツには「クリスマスナイツ」も入れた完璧版が欲しい！（愛知県・前島美保子・16歳）

## セガサターンソフト総評 次号は、ナデシコ発進しまーす！

前号で貫禄を見せて「千年帝国」から首位を奪回した「サクラ大戦」も、「下級生」のパワーの前には及ばなかった模様。今後はどこまで「下級生」が1位をキープしていくかが注目の焦点だ。来週は気になる「ナデシコ」がランクインする他、最下位血戦も必見（笑）！

## ↓オッズ表セガサターン周辺機器

| 順位 | 前回 | 周辺機器名 | 全投票平均点 |
|---|---|---|---|
| 1 | 1 | バーチャスティックプロ（セガ／24,800円） | 9.7801 |
| 2 | 2 | セガサターンキーボード（セガ／9,800円） | 9.3333 |
| 3 | 3 | セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円） | 9.2727 |
| 4 | 4 | リアルアーケードVF（ホリ／3,980円） | 9.214 |
| 5 | 5 | セガマルチコントローラー（セガ／3,800円） | 9.1464 |
| 6 | 新 | ホリパッドSS（ホリ／1,500円） | 8.8076 |
| 7 | 9 | SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円） | 8.7605 |
| 8 | 7 | ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円） | 8.7239 |
| 9 | 10 | セガサターンモデムセット（セガ／14,800円） | 8.7102 |
| 10 | 6 | セガサターンコードレスパッド（セガ/4,800/2,900円） | 8.6869 |
| 11 | 8 | バーチャスティック（新型／セガ／5,800円） | 8.6818 |
| 12 | 11 | セガサターンツインスティック（セガ／5,800円） | 8.6598 |
| 13 | 12 | バーチャガン（セガ／2,900円） | 8.6108 |
| 14 | 13 | ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円） | 8.514 |
| 15 | 14 | セガサターンワープロセット（セガ／29,800円） | 8.3703 |
| 16 | 15 | セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円） | 8.1975 |
| 17 | 16 | ファイタースティックX（アスキー／3,580円） | 8.0821 |
| 18 | 17 | ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円） | 7.9705 |
| 19 | 18 | SSプロコマンダー（オプテック／3,680円） | 7.7777 |
| 20 | 19 | アナログミッションスティック（セガ／7,800円） | 7.6891 |
| 21 | 20 | シャトルマウス（セガ／3,000円） | 7.6386 |
| 22 | 21 | レーシングコントローラー（セガ／5,800円） | 7.3227 |
| 23 | 22 | アスキーパッドX（アスキー／2,580円） | 7.3181 |
| 24 | 23 | SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円） | 7.0277 |
| 25 | 24 | サンサターンパッド（サンソフト／3,480円） | 6.9479 |
| 26 | 25 | スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円） | 6.7948 |
| 27 | 26 | バーチャスティック（セガ／4,800円） | 6.4247 |
| 28 | 27 | SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円） | 5.6571 |
| 29 | 28 | SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円） | 5.5 |

## 着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、豪血寺一族シリーズの最新作「GROOVE ON FIGHT」だ。やればハマる熱い対戦格闘は、はたして何着で登場するか？　右の例のように書いてくれ。

### 今号の着順予想 「GROOVE ON FIGHT」は何着だ？

【隊長さんの予想】これはムズイねぇ。84着でどうよ。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し低めで105着でいくぜ。

**5/9号当選者** 5/9号予想「下級生」は、謎の予想屋に軍配の初登場1着で決着。正解者は全応募者の26.25%を数える高正解率だった。抽選の結果当選者3名は徳島県・岡田慶子さん、群馬県・本郷義男くん、千葉県・浅野大地くんだ。おめでとう。

## オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週はそそる宇宙人ソフト（？）「THE UNSOLVED」の予想をしてもらおう。もう発売ずみのこのゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

### 今号のオッズ予想 「THE UNSOLVED」は何点だ？

【隊長さんの予想】読みの難しいところじゃの。8.4356で。
【謎の予想屋の予想】オレはもう少し高いよ。8.6781で。

**5/9号当選者** 5/9号予想「エルフを狩るモノたち」は、まだオッズ表にランクインしていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインし次第、当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

## セガサターン読者レース 参加者大募集中！

### ハガキの書き方例

103
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意！！
（セガサターンソフト：5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・バーチャコップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「GROOVE ON FIGHT」着順予想：97着
「THE UNSOLVED」オッズ予想：8.3295
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は5月22日（当日消印有効）だ。

## 今号の特別プレゼント！

### 3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

**5/9号当選者** 5/9号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は茨城県・山下健一くん、東京都・藤本克也くん、埼玉県・村田邦夫くん、宮城県・笠原真人くん、山梨県・鈴木秀子さんの5名だ。おめでとう！

【というわけでプレゼント発表】「たいっちょー！　前号でランクインしてなかった峠キング2の当選者は次号ですかね」「ん。その代わりプロジェクトソニックスーパーボールプレゼント当選者を発表じゃ。もう届けちゃったけど」「意外と穴場だったんで、送ってきた人はラッキーでしたね」「はい！　兵庫県・桑江千夏子さん、長崎県・後田尚子さん、新潟県・堀田留美さん、茨城県・三溝訓由くん、長野県・三代澤真くんの5名おめでとうっ。ワシ自らが引いたので、大事にの」「応募者も女性が圧倒的に多かったですね」「ソニックは女性ファンが多いのかの？」「んじゃ、また来週！」



読者レース応募券 5/30号

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
SONIC THE HEDGEHOG 3

ソニック & ナックルズ
SONIC & KNUCKLES™

# ついに完成!

シリーズ最大のボリュームを誇る「3」と「ソニック&ナックルズ」がついに完成。サターン上でのロックオンも完全再現されてるぞ。そのへんをチェック!

特報!! SPECIAL REPORT

# ソニック ジャム

完成度 98%

●セガ●6月20日発売予定●4,800円●アクションゲーム●マルコン対応

今週はソニック3とナックルズの魅力に迫るぞ。シリーズ集大成の完成度はいかに!?

PICK UP

## SONIC THE HEDGEHOG 3 SONIC & KNUCKLES in SONIC JAM

## ソニック・ザ・ヘッジホッグ3 ソニック & ナックルズ

疑問を残しつつエンディングを迎えた「ソニック3」。その半年後、誰もが予想しなかった形で完結編「ソニック&ナックルズ」が発表された。完全体となった「ソニック3」の壮大なる物語がサターン上で再び甦る!!

### 壮大なスケールで贈るシリーズ集大成!

物語は前作の宇宙より帰ってきたシーンから始まる。浮遊島に眠るカオスエメラルドをソニックに盗まれたと勘違いした守護者ナックルズは、ソニックよりカオスエメラルドを奪い取るが…。

CHECK!

### DIGITAL MANUAL

日本版の「3」は「2」からの流れを組むものだが、「ナックルズ」はロゴのみを使ったじつにシンプルなもの。ジェネシス版の「3」はなぜか熱帯をイメージ。ナックルズの姿はない。「ナックルズ」はなんと表紙までがモノクロ。これはこれで味があっていいが、紙質が気になる!?

日 米

### CHECK POINT

この作品は2タイトルで1つの物語となる。もちろん単体でプレイするのもかまわないが、「3」は未完の作品、「ソニック&ナックルズ」はゾーン7から始まるため、最初から少々難易度の高い面をプレイしなくてはならない。初心者は、やはり「ロックオン」の状態からプレイするのがオススメだ。また前作「2」よりもキャラクター性がアップしているのも注目点。ソニックだけでなく、マイルスやナックルズを使ってのプレイも面白いぞ。

### 1 2作品で完結

当初「3」は大容量の24メガロムで発売される予定だったが、それが急遽16メガに変更になった。完成度の高いものを、というソニックチームの意向からこのような形となり、未完であった物語は「ソニック&ナックルズ」へと続いていく。余談だが「ソニック&ナックルズ」は「3」がなくてはバックアップを残せなかったのだ。

### 2 演出面の強化

オープニングやライバルである新キャラ・ナックルズ、ゾーンごとの区切りなど、さまざまな面で、演出関係が「2」以上に強化されている2作品。3人のキャラの性質がそれぞれ違うため、マップもそれに基づいて作られているのだ。細かなところでは、バリアの種類が3種に増えたり、新ボーナスステージも登場した。

### 3 キャラクターの差別化

「2」でもマイルスを単独で使うことができたが、ビジュアルが違うだけでソニックと性能は変わらなかった。しかし今回は明確な差別化がなされ、ソニックとはひと味違ったプレイを楽しむことができる。また、新たに参加したナックルズも他の2人とはさらに違った性能を持っている。詳しくは下の項目を参照のこと。

### 3人の相違点

**SONIC** POINT スピード 攻撃性

ソニックはマイルスとのコンビプレイが強み。また、新たに導入された3種類のバリアを最も効果的に使うことができるのも彼だけだ。

**MILES** POINT 飛行 水泳

マイルスといえば他のキャラにできない飛行が可能な点。一定時間だが空を自由に飛べるのはかなり有利だ。ソニックと違い、水中も泳げるぞ。

**KNUCKLES** POINT 壁登り 破壊

見た目はソニックと似ているが、ナックルズはジャンプから滑空をし、壁に張り付いてそのまま登ることができる。拳で岩を壊すたくましさも強力。

## SONIC 3 ゾーン構成

ゾーンは6つ。少ないようにも感じるがボリュームは満点。それぞれは2つのアクトに分かれている。1アクト目には中ボス、2アクト目にはエッグマンが待ち受ける。

### ZONE 1 ANGEL ISLAND

おなじみの緑と大地のゾーン。しかし、エッグマンのメカにより一面を炎の海へと変えられてしまう。灼熱の森の中を駆け抜けよう。

### ZONE 2 HYDRO CITY

ところは一転、水没した都市の中へ。上下する水面がソニックの行く手を阻む。水中呼吸が必要なくなるアクアバリアを活用しよう。

### ZONE 3 MARBLE GARDEN

何もないところから大地がせり出し、壁の顔から矢が飛び出す。仕掛けいっぱいの大理石のフィールド。ボスとの決戦は空の上だ！

### ZONE 4 CARNIVAL NIGHT

おなじみ光が夜空を彩るエレクトリカルゾーン。そこかしこにある仕掛けがソニックを導く。電飾がナックルズに消されるシーンも。

### ZONE 5 ICECAP

大砲で飛ばされてきた先はシリーズ初の銀世界。極寒の世界では何もかもが凍りついている。スノボでの滑走シーンは見モノだ。

### ZONE 6 LAUNCH BASE

中東の油田を思わせるメカベースではエッグマンの空中要塞が建設中。「3」単体とロックオン時では後半の展開が当然違うぞ。

## SONIC & KNUCKLES ゾーン構成

実質的にゾーン7からのスタートとなるためロックオンせずにプレイすると最初から難易度の高いゾーンから始まる。これ以外にカオスエメラルドを全部集めると出現する面も?

### ZONE 7 MUSHROOM HILL

大小のキノコが立ち並ぶ緑のゾーン。カサをジャンプ台にして跳び回る。シリーズのゾーン1を踏襲しているが、全体的に暗い印象。

### ZONE 8 FLYING BATTERY

舞台は空へ。エッグマンの空中戦艦の中は複雑に入り組んだトラップ地獄。カタパルトなどプレイヤーに有利に働く仕掛けを使おう。

### ZONE 9 SANDPOLIS

砂漠の流砂に逆らって走れば気分はすっかりエジプシャン。ピラミッドの中ではつきまとう幽霊達との攻防(?)が繰り広げられる。

### ZONE 10 LAVA REEF

「1」のゾーン2を思わせる灼熱の溶岩地帯を抜け、水晶がきらめく洞窟へ。フレイムバリアがあれば進行はかなり楽に。大事にしよう。

### ZONE 11 HIDDEN PALACE

ナックルズが待ち受ける神殿は1ステージ構成。敵もおらず、トラップがいくつかあるだけだ。彼との決戦のあと、衝撃のイベントが!?

### ZONE 12 SKY SANCTUARY

ついに再起動したデスエッグ。ナックルズに導かれやってきた空中庭園を登り、エッグマンの作り出した攻撃マシンと対決だ！

### ZONE 13 DEATH EGG

巨大な要塞の中へと侵入したソニックとマイルス。反重力装置が天地を逆にし、各所に配備された兵器が襲う。そして最終決戦へ！

### SPECIAL STAGE

3Dフィールドを走り、青い球をすべて取ればカオスエメラルドを入手できる。赤い球に触ると終了だ。銀の球は弾かれるぞ。

次のページではロックオンシステムのすべてを検証!

## SONIC TEAM PRESENTS FROM SONIC TEAM

### 3人のキャラクターの個性を生かせるマップ構成

「前作の『2』には僕は参加してなかったんですが、個人的にすごく気に入っていた作品でして、『3』はそれよりも良いものにしたいっていうのがあったんです。『2』はある程度決まったルートしか進めないとか、マイルスでゲームをしたいとか、いろいろ不満があったので、そういうところは全部『3』ではクリアしようというのが目標でした。ソニックとマイルスはナックルズのそれぞれが個性を持っていて、しかも同じステージ内にそれぞれのキャラの特徴が生かせるマップを実現したのが、意外と気づかれないけど、一番苦労した点ですね。当然『2』のあのスピード感は『3』でも継承しようということもあったんですが、それプラス、各場面にちゃんと意味をつけてシナリオ展開を重視したんですね。だからゾーンのつなぎ目も、必然性のあるつながり方をしてますし、スムーズな感じになってるんですよ。(飯塚)」

### 少ない容量をどう生かすかというアイデアがこの形に

「『2』が終わったあとにすぐ『3』の構想に入ったんですが、途中でそれがあまりに大きすぎて、これでは1本のカートリッジには収まらないということになったんですね。それであああいう2部構成になったわけですが、そのとき雑談の中で出た『いっそカートリッジを合体できちゃえばいいのに』っていう話からロックオンシステムが生まれたんです。メガドラ版の余談ですが、どうせ合体できるなら、メガドラソフトすべてでできるようにしようとなって、差したゲームで構成の違うスペシャルステージをプレイできるようにしたのもウリでしたね(飯塚)」

ディレクター **飯塚 隆**

「ジャム」では初登場となる飯塚氏。今回は全体のディレクションを担当。

プログラマー **片野 徹**

前回は名前を斉藤氏と間違えてしまい、お詫び申し上げます。本物の片野氏です。

# サターンでもロックオン!!

SONIC JAM ソニック ジャム

サターン上でもあのロックオンシステムがついに再現された！　プレイの幅はさらに大きく広がっていくぞ！

サターン上でのロックオンシステムは、「ソニック&ナックルズ」を選ぶことで起動することができる。ロックオンさせたいソフトを選択すると、カートリッジが合体する画面のあと、それぞれのゲームが立ち上がるぞ。操作方法やシステムはメガドライブ時代のものとまったく同じ。もちろん「ソニック&ナックルズ」単体でも遊べるぞ。

これがロックオンをさせる画面。ここで選んだカートリッジが飛んできて、手前の「ソニック&ナックルズ」と合体するぞ。

## LOCK ON! ソニック・ザ・ヘッジホッグ

「1」のロックオン時は、別個に用意された画面が現れゲームがスタートする。各面にはパスワードがあり、クリアした面から継続プレイすることも可能だ。無制限にプレイすることができるので、本番の練習にはいいかな!?

「この効果は、別のカセットを差した時のすべてのパターンが遊べるようにってたんです。決してランダムではないんですよ(飯塚)」

パターンがいくつあるのか詳細は不明。噂では数万以上にもなるとか……。メガドラソフトの数だけあるのは間違いなさそう？

DATA やりごたえのある数万面(?)

## LOCK ON! ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

「2」とロックオンさせると、ナックルズが「2」の世界に登場する。オプション画面もなく純粋なプレイだけだが、ナックルズの性能を利用して、普段は行くことが絶対に不可能だった場所へも行けるように。新たな世界が広がる。

「ナックルズでプレイするために、ステージの一部を調整したんです。マップデータもカートリッジの中に入っていたんですよ(飯塚)」

ナックルズでのプレイは意外な発見があるかも。カオスエメラルドを集めることもできる。さて、エンディングはどうなるかな!?

DATA ナックルズでのプレイが楽しい!

## LOCK ON! ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

前ページまでに紹介してきた「3」の完結編。合体させることで全13十αのゾーンを楽しめる。エンディングではナックルズの正体が明らかに!?

シリーズの集大成がここに。セーブデータは単独時のものではなく、ロックオン時のものとして残されるので安心できるね。

「各面3人のキャラがそれぞれ違ったルートを通れるように意識的にマップを構成しているというところをぜひ見てほしいですね（飯塚）」

DATA 物語はついに完結!?

## SONIC TEAM PRESENTS SONIC TEAM INTERVIEW 「3」と「ナックルズ」の調整は完璧です

本誌■まずは開発状況のほうは、もう完成に近い感じですかね?

飯塚■一部コンバートが済んでいないところがありますが、仕様的なものはほぼ終わりました。

本誌■今回初公開となる「3」と「ソニック&ナックルズ」のサターン版の画面ですが、移植の際に苦労なさった点などはありましたか?

飯塚■「2」の時もそうだったんですけど、メガドライブの時、すでにプログラムでかなり無茶してるんですよ。こうプログラム組んだら速くなるみたいな裏技をいくつもやってましてね。ハードが変わるとその裏技が通用しなくなっていることが多々あるんですよ。それを見つけだしてサターンで動くようにする作業がいちばん苦労してる部分ですね。当時いかにメガドライブというハードを極限まで使いこなしていたかというのがわかりましたけど(笑)。

本誌■サターン版では処理落ちも解消しているという話もありましたが。

片野■そうですね。対戦時の処理落ちは全般的になくなっています。ちょっとカクカクしてた「3」のオープニングも滑らかになってますし、あとハードの違いということで、若干発色が良くなってます。また以前にもお話したことですが、ゲーム自体の再調整という部分で特にこの2作品は遊びやすくなってると思います。

本誌■完成目前ということで、特に見てほしい部分とかあれば。

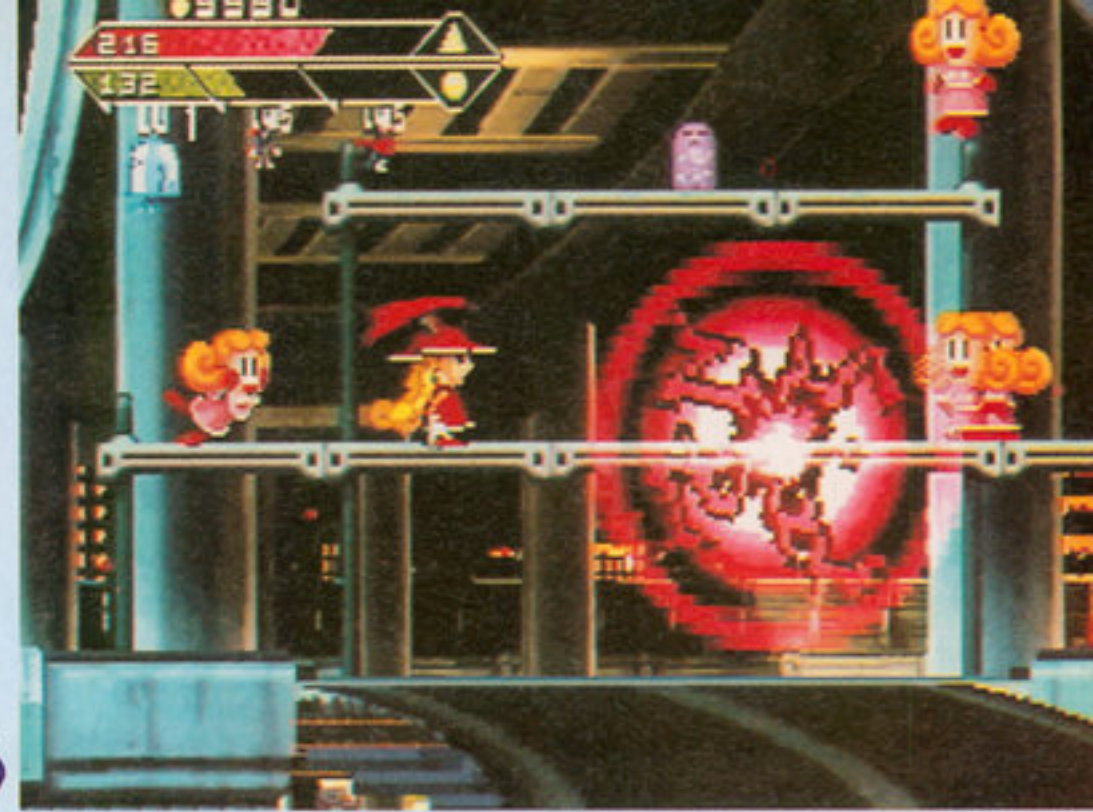
飯塚■個人的にいちばん買ってほしいのはソニックを知らない人達なんですよ。ソニックというクールなキャラクターを感じつつ、アクションゲームが苦手な人にも達成感と充実感を体験させてあげるという自信を持って調整しましたので。もちろん知っている人には過去6年間のソニックと共にした思い出が詰まっていますので、ぜひ期待してほしいです。

片野■このボリュームがこの値段で発売されたりすると、他のゲームが売れないんじゃないかとちょっとヒヤヒヤしてるんですけど(笑)、そんな危険をおかしてでも、世に出す価値はあると思うんで、ぜひプレイしてほしいですね。たとえば「ナイツ」で初めてアクションを知った女性ユーザーの方でも必ず同じような充実感を味わえると思いますよ。

（4月30日セガにて収録）

次号はいよいよソニックワールドの全貌に迫るぞ!!

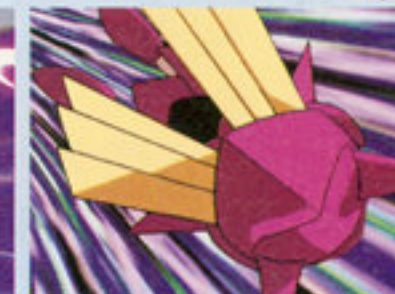
特報!! SPECIAL REPORT

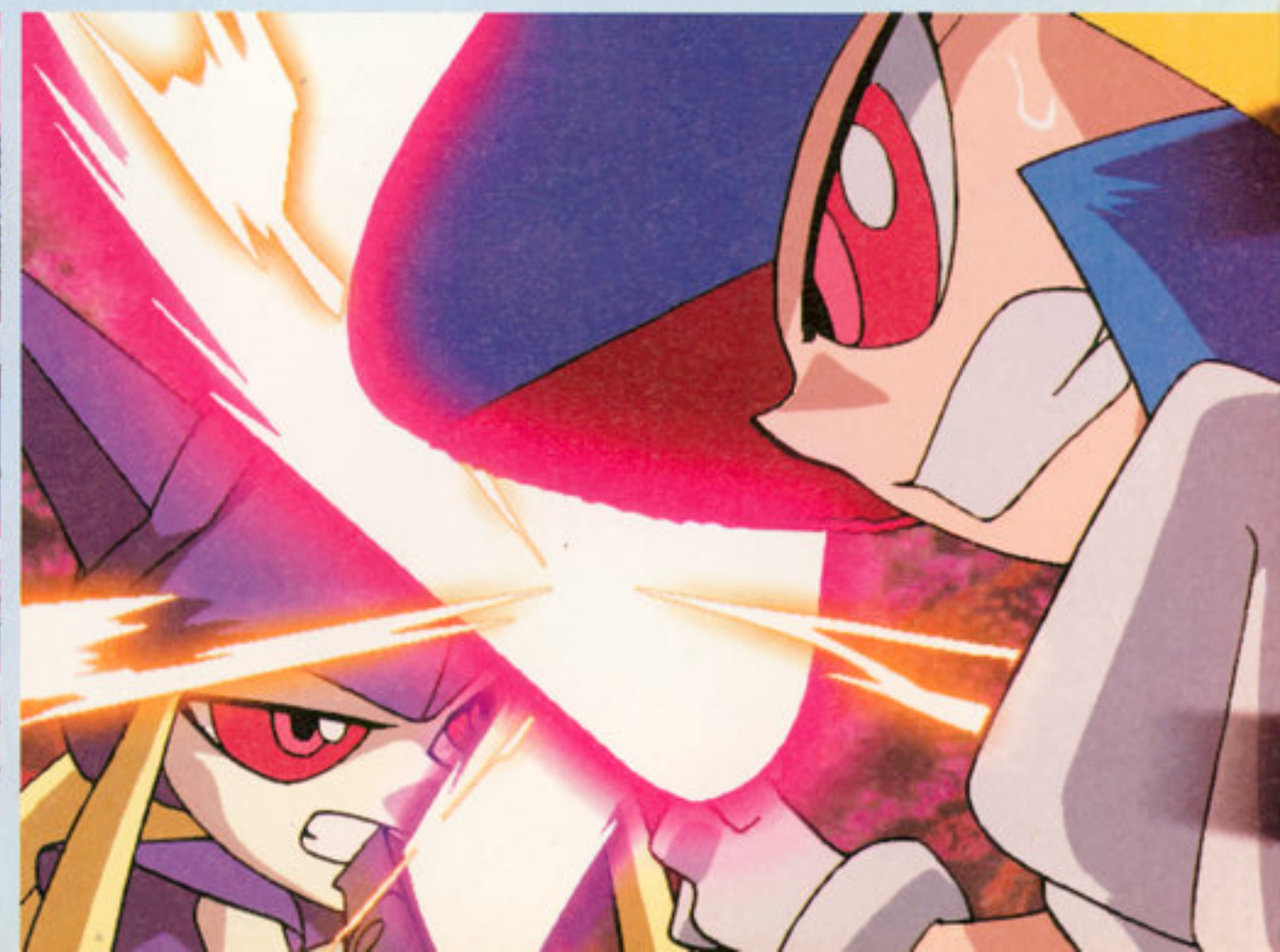
# SILHOUETTE MIRAGE

## シルエットミラージュ

トレジャー　アクション

TREASURE

- 夏発売予定
- 価格未定
- 1人プレイのみ
- 全年齢推奨

## 世界の運命を担うヒロイン、シャイナの大活劇！

トレジャー初の自社ブランド作品、そしてGD NET攻勢の先陣をきる記念すべき作品として注目の「シルエットミラージュ」。デジタルアニメーションによる、フルサイズのアクティブなオープニングも完成し、開発の勢いも高まるばかり。ちなみにシャイナ役の矢島晶子をはじめとして、水谷優子、難波圭一など11名もの声優を起用しているのだ。

セル画を使わない新技術によるオープニングアニメ。シャイナとソファルの緊迫の一騎打ちだ！

エリア1 SHAMAIN（シャマイン）

"別れの日"からすべてが変貌したこの世界を元に戻すべく、シェルターの中で目覚めたシャイナ。ところが彼女は過去の世界の記憶があまりなく、もちろん今の世界のこともよくわかっていない。とりあえず体内のサポートプログラム"ゲヘナ"に導かれるまま、シェルター外へ出ようとする。しかし、この計画に気づいた者がいるらしく、その周囲は早くも包囲の危険に満ちていた！

## とりあえず覚醒したが!?

重大な使命を帯びているけど、いたって脳天気なシャイナなのだ。

## すでに攻撃が始まっていた

堅牢なシェルターから勇ましく登場したものの、もうクピトらに包囲されていた。この世界を元に戻すことを快く思わない両種族の差し金らしく、すぐさま尖兵を送り込んできた。

## クピト（ミラージュ属性）

ミラージュ最下層のザコだが飛び道具も使う器用なヤツら。

一見かわいげに見える顔も実は仮面。ダメージを受けたりしてこれが破壊されると、戦闘どころではなくなって逃げてしまう。

## ディブル（シルエット属性）

こちらはシルエット最下層のザコ。よく見るとカボチャ頭の中にロウソクが1本立っている。時にはその頭すら投げつけることも。

1体ずつは弱いが、大量に群れてくると手こずらされる。

## TG-fs021 アルター（ノーマル属性）

過去の世界の時に、軍隊が警備用に使っていた2足歩行マシン。それを発見したミラージュが、属性エネルギー攻撃をできるように改良を加えた。機械の扱いが得意なミラージュならではの武器だ。

この巨大さでもガシガシと歩きまくる。トレジャーの多関節キャラ独特の動きだ。

# パラサイトは謎の組織"アルファ商会"でゲット

この世界にはミラージュ、シルエット、ハーフ（シャイナやゾファル）、ノーマル（メカなどの無機物系）といった種族の他に、"パラサイト"という生物が存在する。彼らは単体ではおとなしいが、他の生物に宿ることで本来の能力を発揮できる種族だ（属性は宿り主のそれに影響される）。ゲーム中では、アルファ商会で購入できる7種類のパラサイトがシャイナに宿ることで、それぞれ個性的なショットとして活躍してくれる。

あちこちに店を構えているアルファ商会。パラサイト売買の大手なのだ。

## 3匹まで入手可

パラサイトは最大3種類まで所有でき、ゲーム中にそのショット効果を使い分けられる。

## 売却もできます

所有しているものより高いレベルや、他の種類を使いたければ、余分なものを売る。ごくろうさま。

## パラサイトのショット特性

**カビタス** ⬆ロックオン範囲内の敵を追尾する光線。

**アンガラ** ⬇爆風で攻撃するショット＆設置型爆弾。

**スローサ** ⬆ノーマル連射弾。レベルで性能アップ。

**グラットニィ** ⬇豪快極太バリバリ直線レーザー。

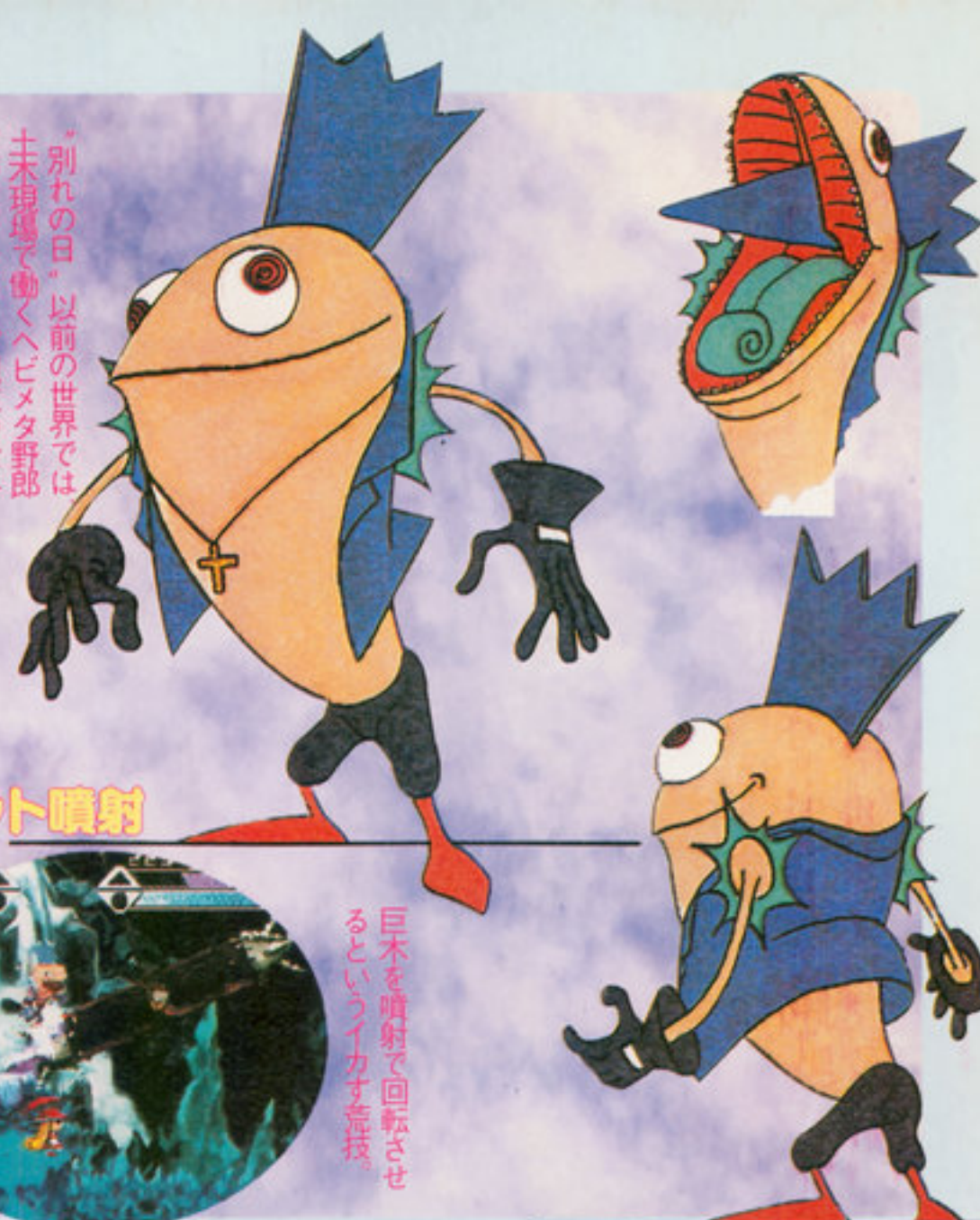
**エンビア** ⬆上下になぎ払うウイング型ファイヤー。

**ラスティ** ⬆一定時間漂う、ドクロ型の特殊ガス。

**プライディー** ⬆敵を貫通して手元に戻るブーメラン。

## 攻略部隊のリーダーはヘビメタトカゲ!?

地下で作業中のディブルたちを仕切る、妙にノリのいいトカゲ（現場監督か？）。掘削用の巨木にしがみついて、いろいろなことをしでかす。

## グレゴリ（シルエット属性）

“別れの日”以前の世界では土木現場で働くヘビメタ野郎だったグレゴリ。現在の世界での姿は、その時のなごりのようだ。

### トサカニードル

先端恐怖症の人を震えさせる遠距離攻撃。ブスっと。

### トサカメラン

余談だが、トサカは頭に生えているのではなく刺さっている。

### ジェット噴射

巨木を噴射で回転させるというイカす荒技。

## モーセ（ミラージュ属性）

他の空間をつなげて、そこからクビトに攻撃させる。やるなコヤツ！

空間に穴をあける能力をもち、それを攻撃や移動手段として活用するすごいヤツ。

スイスイ飛んで逃げまくるのが憎たらしい。直接殴ってやりたくなる。

### 味方陣営の卑劣な裏切り！

ミラージュ陣は、シャイナとモーセもろとも卑劣な攻撃で始末しようとする！

真上からの落石に巻き込まれる2人。ところがその時……。

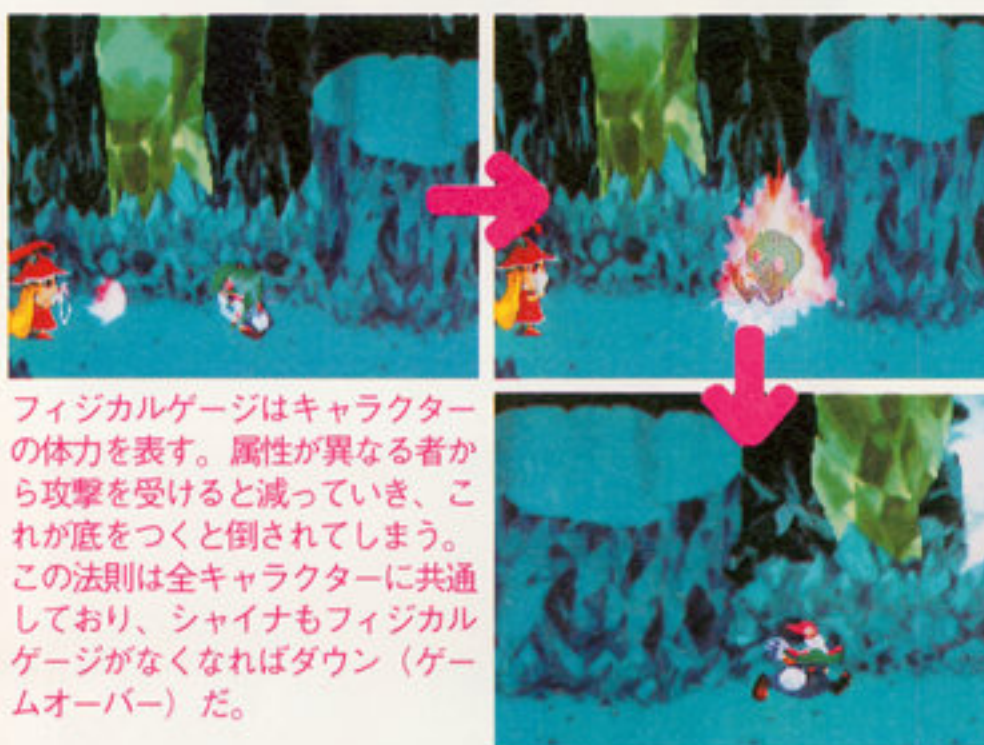
裏切りに怒ったモーセが、移動能力で逃げると同時にシャイナを救出！

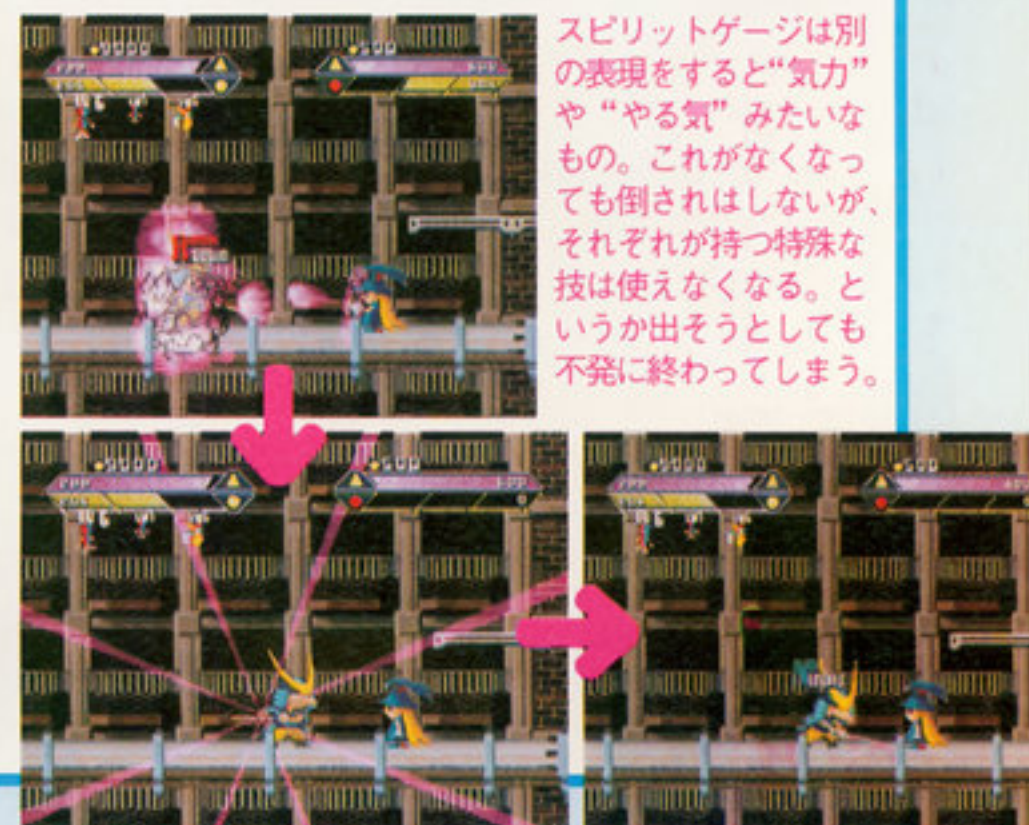
## フィジカルゲージとスピリットゲージって？

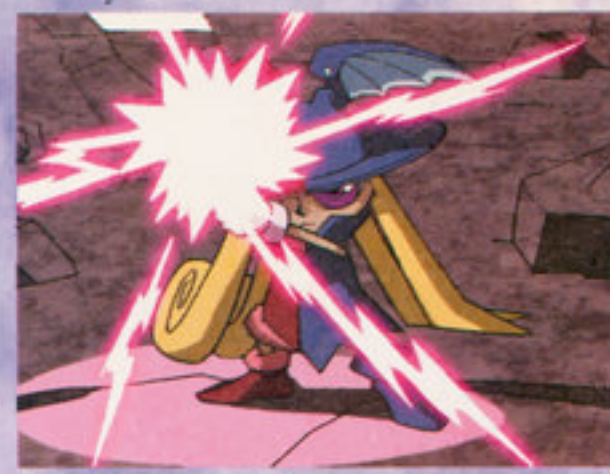
「シルエットミラージュ」では、シャイナも含めてすべてのキャラクターに2つのゲージがある。1つは体力（メカ系は耐久度）を示す“フィジカルゲージ”。もう1つはそのキャラクターが特殊な攻撃をするための“スピリットゲージ”だ。前者は属性の異なるキャラクターから攻撃を受けた時に減り、後者は同じ属性の攻撃によって減っていく。で、実際にゲージが減るとどんなことになるのかは、右の解説を見てもらおう。

フィジカルゲージ

スピリットゲージ

### フィジカルがなくなるとダウン

フィジカルゲージはキャラクターの体力を表す。属性が異なる者から攻撃を受けると減っていき、これが底をつくと倒されてしまう。この法則は全キャラクターに共通しており、シャイナもフィジカルゲージがなくなればダウン（ゲームオーバー）だ。

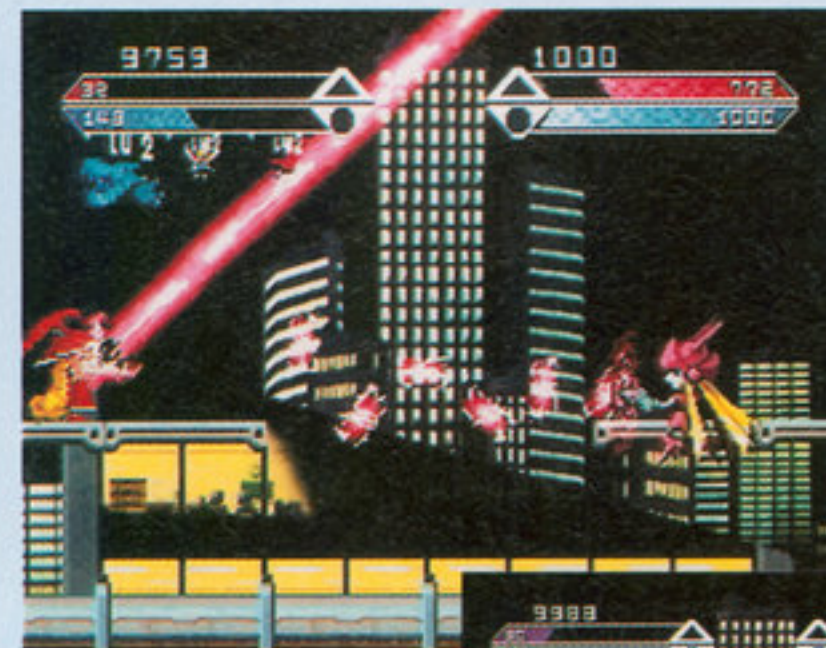
### スピリットが減ると技が出ない

スピリットゲージは別の表現をすると“気力”や“やる気”みたいなもの。これがなくなっても倒されはしないが、それぞれが持つ特殊な技は使えなくなる。というか出そうとしても不発に終わってしまう。

# エリア2 RAQIA（ラキア）

エリア1のラストでからくも転送空間に退避したシャイナたち。ミラージュ陣営に裏切られたモーセは、自分を負かしたシャイナに対する尊敬心から、これ以降のエリア移動のサポートをしてくれるようになる。モーセは長距離の移動能力をもたないため、シャイナがめざすエドまで一気に近道とまではいかないが、こうして着実に前進していくのだった。というわけで、次なるエリア2はイルミネーションもまぶしい夜の都会。珍道中も本格化だ。

シャイナをアネゴと呼んで慕うモーセ。これからよろしく。

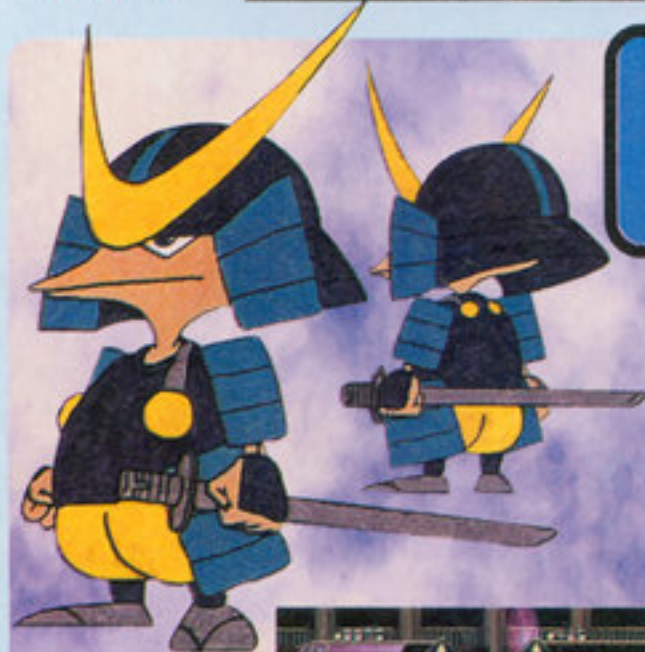
## のっけからクピト乱舞

最下層のザコにしてはやたら多芸なクピト。数々のマシンを駆使する。

蛍光灯(?)と羽を装備した飛行バージョンも。

自分以外のハーフは目障りとばかりに、ゾファルがシャイナを襲う！

## ゾファルと早くも決着か？

バックのビルをも一瞬でカットするゾファル。この圧倒的なパワー差をどうする、シャイナ!?

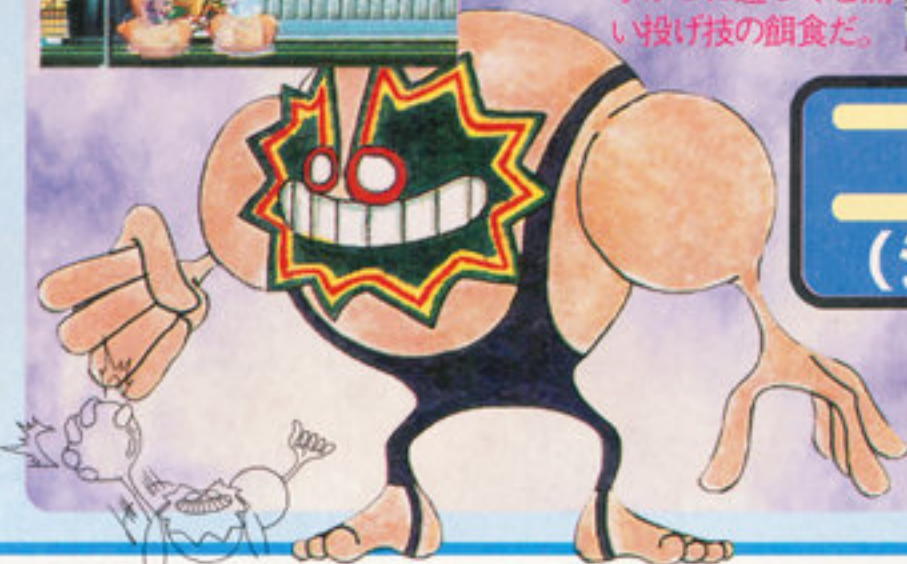
## パラケス（シルエット属性）

強者を求める侍。シャイナの噂を聞いてこの街へ来たが……。

侍だけあって剣技が豊富なパラケス。さらに必殺の奥義も隠し持っているらしい。

## ゴリアテ（シルエット属性）

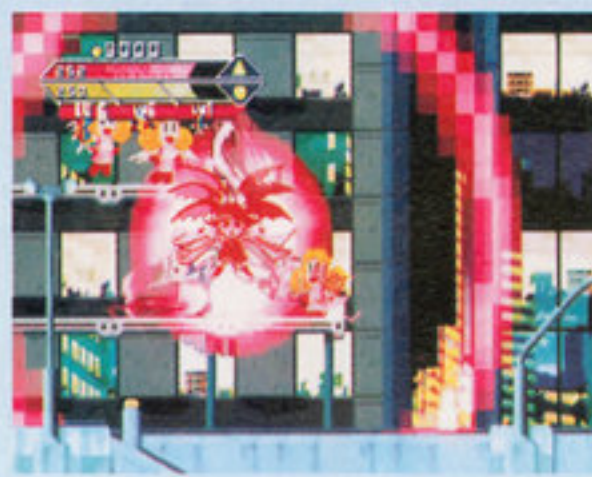
自慢の筋肉を拳に大移動させ、ゴリ押ししまくる。

うかつに近づくと痛い投げ技の餌食だ。

見てのとおりのパワー男。おつむが弱いせいか、シルエットのくせにミラージュ陣営に言いくるめられ、いいように使われている。

## シャイナの豊富なアクション

この作品はジャンルとしてはシューティングアクションの部類に入るが、一般的なそれとは違ってヒロインのシャイナのアクションが実に多彩（基本操作はリフレクター＆つかみボタン、ショットボタン、ジャンプボタンの3つ）。特につかみ系は自由度が高く、撃ちまくりの快感を求めてずんずん突き進むという楽しみ方に加えて、これがアクション部分での広がりをも見せてくれるのだ。ここでは、それも含めてシャイナの全アクションを見てもらおう。

ゲーム開始時にひととおりの操作が覚えられるモードもあり。

### パラサイトボム

画面内の敵すべてにダメージを与えるボム攻撃。使用時にはスピリットゲージを消費（ため時間で効果も変化）する。

### リフレクター

リフレクターボタンでバリヤーを張る。同じ属性の攻撃（飛び道具）をはね返すと同時に、それが反撃となる。

### ジャンプ（3段まで可能）

なんと3段まで連続ジャンプ可能。空中での自由度はもはや飛行感覚。

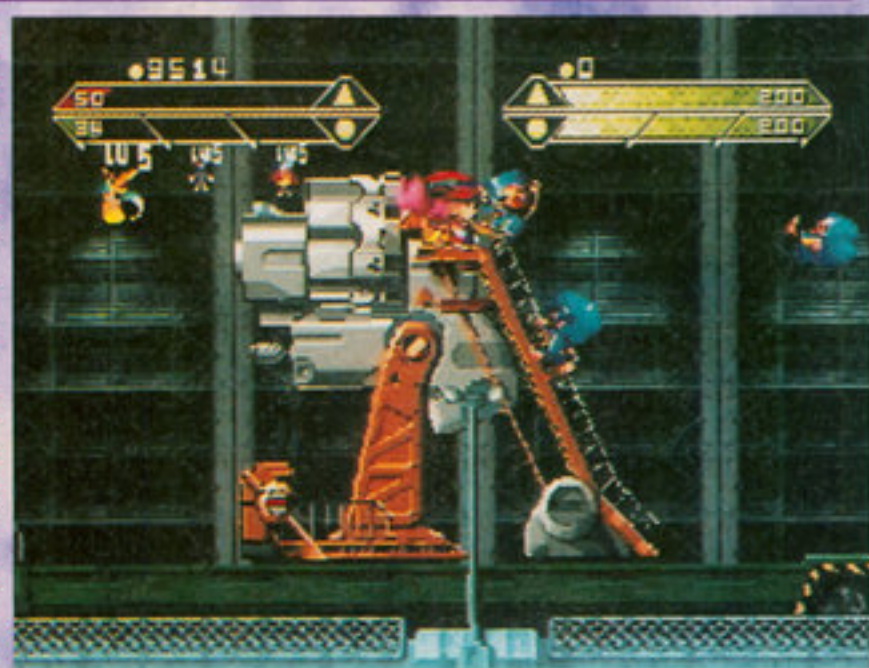
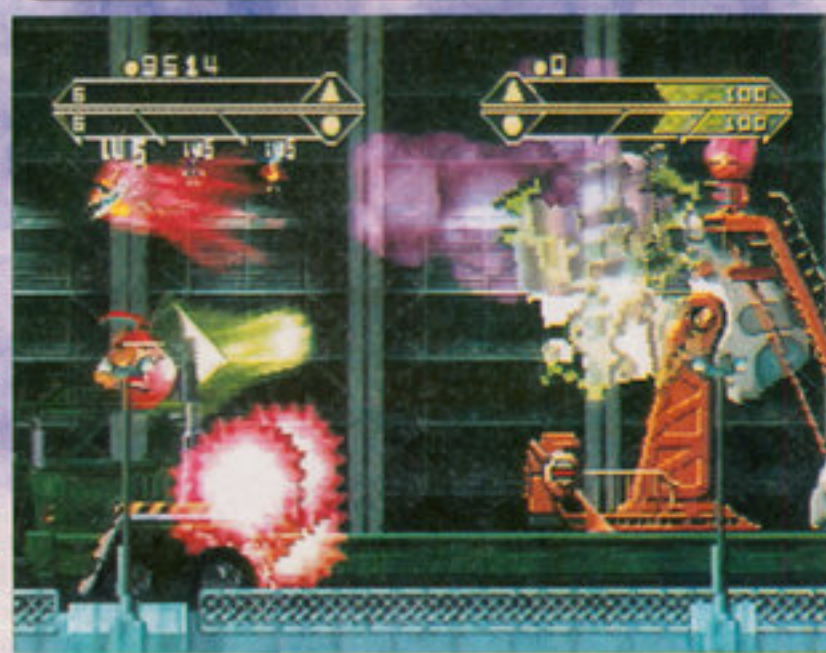
### 左右属性チェンジ

スピリットを大量に消費するが、シャイナの左右の属性を反転させる。

# アルター2
（ノーマル属性）

そのまま5種類の弾丸として発射される！　なんとも豪快な巨大銃である。

## 弾丸はヴァーチャー5

後半は走行中のトレーラー上で戦う。ヴァーチャー5がリボルバーの輪胴に入っていき……。

## リフレクターではね返せ！

ショットが効かないメカ系にはリフレクターで反撃。

# デュナミス

お花ってナンだ!?

奥からも

高速スクロールするトレーラーを主軸に、奥から手前から後方からと、立体的に攻撃してくるデュナミス。多関節の触手がうねる。

手前からも来る

映り込みも見事な夜景と、トレジャーお得意の多関節キャラの動きがマッチング。実際に動いているところを見ると驚きます。

SILHOUETTE MIRAGE 壱

ついにきたぞ！ゲエムシヨウ会場だ！

たしかシルエットミラージュもでてんだよなぁ。

さがさなくちゃ！

うーんいったいどこかしら？

シルミラはどこにあるのー？

なんかもぉどおでもいいや！

## つかみ系アクション

### ふせ
姿勢を低くして移動する。敵の攻撃の回避にも有効。

### ふせダッシュ
ふせ状態からの体当たり。少しだけダメージも与える。

### ダッシュ
高速で移動。この勢いでついでに絶壁も登れます。

### スライディング
敵をすり抜けて反対側へ。これで有利な位置をとる。

### 敵をつかむ
敵に近づいてリフレクター＆つかみボタンを押すと、そいつをガッチリとホールド。これを基本状態として、さらに以下の5種類のつかみ系アクションへ移行できる。

### まわりこみ
敵の頭上で半回転して左右の位置を入れ替える。

### マネーをうばう
パンチでお金をはたき出す。まさにオラオラ状態。

### 上投げ
つかみ状態から敵を真上に放り投げる。ダメージは与えない。

### 下投げ
こちらは真下に投げる。高い足場から叩き落とす時などに有効。

### 横投げ
敵を真横に投げる。これもダメージはないが、距離をあけたい状況で使う。

# 羅媚斗 RABBIT
ラビット

特報!! SPECIAL REPORT

エレクトロニック・アーツ・ビクター
格闘アクション

●6月発売予定●5,800円●2人対戦プレイあり●全年齢推奨

## 中国4千年の不思議!? 獣神を引きつれて大あばれする痛快格闘アクション!!

背中に奇妙な動物たちを引き連れた可愛い奴らがサターンに殴り込み！　キャラとシステムを大紹介！

「獣神」という新しいシステムを搭載した格闘ゲームがサターンに登場する！　その名も羅媚斗（ラビット）。キャラクターたちは可愛いけれど、その姿からは想像もできない、かなりヘビーな格闘アクションを楽しめるのだ。弱強パンチとキックボタンで多彩な動きをするキャラクターたちに加え、注目したいのはやはりその背中いている獣神だろう。コマンド入力により呼び出せば、さまざまな攻撃を繰り出すことができる。今回はその獣神システムと、各特殊操作、簡単なキャラ紹介をお届けする。

極彩色に彩られたかわいいキャラクターたちが派手なアクションを見せてくれる「羅媚斗」。システムも特徴があるので覚えがいがある。

## かわいい姿に秘められた獣神の力を見よ！ これが全8キャラクターだ

「羅媚斗」に登場するキャラクターたちは、それぞれ重い使命を背負っている。中国を舞台にそれぞれの思惑と、影にひそむ暗殺組織の暗躍が交錯していく。

常に社会の裏舞台を支配してきた暗殺組織の頭目は、今、社会の表舞台の支配をも欲している。そのために「獣を制し鬼を卸す」という神秘の秘法「獣神珠」が必要だった。「獣神珠を集めよ！　見事そろえたものには富と自由をくれてやる」との指令に、それぞれの事情を持つ暗殺者たちが旅立つ。

### 烏鈴（ウーリン）
傘を片手に兎と芝に戦う女の子

本質的には明るくて元気な女の子だが、暗殺組織に洗脳され、何の疑問もなく人を殺していた。しかし洗脳の効果が薄れ始め、本来の自分を取り戻そうとしている。獣神、兎珠の持ち主で、傘を武器に戦う。

傘が武器なので、リーチがあるかと思えばそうでもない。技の出は素早いので敵を攪乱できる。

獣神●兎珠

召喚すれば2段ジャンプが可能になるが、バックステップはできなくなる。

### 天人（テンレン）
曲がったことが大嫌い！ 正義感あふれる男の子

負けん気が強く、曲ったことが大嫌いな14歳の男の子。イギリス人の父と中国人の母の間に生まれた混血児。母から白鷹拳を、そして祖父からは符術を施されている。常に自分の周りに護符を漂わせ、鷹珠で戦う。

身体の周りにまとった護符を使った必殺技が多い。ヒットした相手は炎に包まれてしまう。

獣神●鷹珠

召喚すると空中戦でダッシュや停止ができるようになる。

## レックス

### 陽気なスパイ工作員

陽気で純粋。誇り高く義理堅いところも。自らも暗殺者であるが、暗殺という汚れた仕事が早く世の中からなくなればいいと願っている。両手に持ったトンファーと、心強いパートナー虎珠を駆使して戦う。

トンファーを武器に素早い攻撃が得意。一通りの必殺技が揃っていて使いやすいキャラだ。

獣神●虎珠

召喚するとキャラの攻撃が複数回ヒットするようになる。デメリットはジャンプ能力低下だ。

## 玉蘭（ユーラン）

### 悪女をよそよう寂しがりやな女性

おねだり上手な悪女。しかしその本質は寂しがりやで愛に飢えている。酔拳を模した緩慢でトリッキーな動きは、妖艶な肢体と合間って、巧みに敵を幻惑する。巨大な芭蕉扇を使った攻撃が得意技だ。

動きが緩慢だが、相手の足元をすくう攻撃や、虚を突く攻撃が多いので十分に強いキャラだ。

獣神●狐珠

なんとこの獣神には召喚メリットがない。デメリットは払いが不可能に。

## 蛇蛟（ジャコウ）

### 冷酷な暗殺者

冷酷で苛烈な性分の男。復讐のため、己の正気さえも捨て去った。血色に染まった布を操り、暗殺者を狩るハンターである。顔から身体にまで巻きつけた赤い布を武器に、リーチの長い攻撃が得意だ。

手に持った布が武器なので、リーチは長い。布を使った連続技が豊富で、攻撃力も高い。

獣神●蛇珠

召喚すると投げ間合いが広くなる。しかしジャンプ能力が低下してしまう。

## イギス

### 体は男だが心は女!?

マッチョな身体にたおやかな女心を秘めた、真正のオカマ。孤児たちを集めており、子供たちを養う生活費のために暗殺か家業を続けている。高いダメージを誇る投げ技を中心に、獣神牛珠とともに戦う。

見た目とはうらはらに、やさしい心を持つ。投げが中心で、パワータイプのキャラだ。

獣神●牛珠

召喚すると、必殺技技の削りダメージが無効化できる。デメリットもない。

## 候猿（ホウエン）

### 役づくりのため候猿になりきる京劇役者

京劇芝居に打ち込む男。役作りのために、候猿という役になりきったところ、元に戻れなくなり野性化した。そうした過程の中で変化術や風水術などを身に付けた。身体が大きく攻撃力も高いキャラだ。

身体が大きく、動きも緩慢だがそのパワーには目をみはるものがある。風水術や変身術を操る。

獣神●狼珠

召喚すると必殺技の削りダメージが無効化できる。デメリットはなし。

## エディ

### 目立つことが命!派手なアクションで敵を惑わす

かなりの目立ちたがりやで、野心家。派手なアクションと、あらかさまに発生する隙がかえって敵の目を眩ませる。まるで派手な金太郎のようだが、小さい体に猪珠の力を一杯にため、はじけるような動きをする。

手足が短く、リーチがないが素早い動きとトリッキーな必殺技で相手を翻弄するキャラだ。

獣神●猪珠

召喚すると相手の必殺技削りダメージを無効化できる。デメリットは特になし。

# キャラの後ろにいる動物たちってナニ?
## 斬新な 獣神システム採用

獣神システムとはなにか？　各キャラクターは皆、独自の「獣神珠」を持っており、画面中央上のストックカウンターが１つ以上溜まっているときにコマンド入力で呼び出せる。獣神を呼び出せば攻撃力や投げ間合いが広がったりと戦いに何かと有利になるのだ。

見た目にユニークなヤツが多い獣神たちだが、その能力は目をみはるものがある。

### 獣神召喚

獣神を召喚するにはストックゲージが必要になってくる。ストックゲージは自分の攻撃が相手キャラにヒットしたときや、必殺技を出すと溜まっていく。1つ以上ゲージストックがあるときに、X+Y+Aボタンか、Ｚボタンを押せば獣神を召喚することができるのだ。さらに対戦で相手に勝つと、相手が持っていた獣神珠を自分のものにできる。相手から奪った獣神は、方向ボタンの下で選択、方向ボタン右+X+Y+Aか方向ボタン右+Zで呼び出すことができる。各獣神が持っている必殺技を使うことができるのだ。

獣神を召喚すると各キャラに特別な能力が付くが、デメリットも存在する。

### 獣神アタック

獣神アタックは、各キャラ獣神を召喚しているときに出せる強力な必殺技だ。通常の必殺技より攻撃力や範囲が広く、かなり使い勝手のいい技が揃っている。獣神は画面下の変身時間メーターがなくならない限り存在し続けるので、その間なら何回でもこの攻撃を出すことができるのだ。さらに獣神を召喚している間にしか出せない超必殺技も存在する。各獣神の決まったコマンドを入力すると、より強力な必殺技が発動する。これもまた変身ゲージがある限り何度でも出せるが、よりゲージの消費が早くなる。

獣神アタックと超必殺技はゲージがある限り何度でも出せる。連続技にも利用可能。

# 特殊操作で奥の深い戦いを堪能できる
## スゴイ ゲームシステム

このゲームにはさまざまな特殊操作があり、全部覚えるのは大変だが、それを駆使すればさらに奥の深い戦いが楽しめる。ここに述べたものはほんの一部だが、これらの組み合わせでバラエティに富んだ攻撃を出すことができるのだ。ぜひ頭に入れておいてほしい。

### 通常攻撃

立ったまま出す下段攻撃など特殊な技も数多くある通常技。

### 上段攻撃

キャラクターの頭から胸にかけての攻撃。下段ガードが可能でしゃがむと当たらない。

### 中段攻撃

キャラクターの腰腹から腰ににかけての攻撃。しゃがみガード不可で、不意打ちなどに使う。

### 下段攻撃

キャラクターの腹から腰にかけての攻撃。立ちガードができない。足払いなどが多い。

### レバー入れ攻撃

方向ボタンを入れて出す特殊攻撃。移動しながら攻撃する。

### 連続攻撃

ボタンを2回押すと出せる連続技。キャラによって違う。

### ガード

闇雲に攻撃するだけでなく、時には冷静なガードも必要だ。

### 上段ガード

上段攻撃、中段攻撃、ジャンプ攻撃と一部の下段攻撃を防ぐ。方向ボタンは後ろに入れる。

### 下段ガード

上段攻撃、下段攻撃を防ぐ。ただし投げは防ぐことができない。方向ボタンは斜め後ろ。

### 空中ガード

空中にいる状態で、相手が出した対空技の一部と、相手のジャンプ攻撃を防ぐ。

### 払い

相手に「固め」られそうなときや自分の起き上がりに有効。

### 上段払い

相手の上段攻撃や中段攻撃を払うことができる。パンチ+キックボタン同時押しして、光るガードポーズ中に攻撃が当たればチャンスだ。相手は一定時間行動不能になってしまうぞ。

### 下段払い

相手の下段攻撃を払う。パンチ+キック同時押しの他に、下方向に方向ボタンを入れる必要がある。足払いなどを払うのが主な使い道。下段攻撃を多用する相手に出すと効果的だ。

### 払い攻撃で反撃のチャンスをつかむ!

攻撃の手数が多いこのゲームにおいて、反撃のチャンスをつかむために重要なテクニックがこの払いシステムだ。パンチとキックボタンを同時押しすることにより特殊なガードポーズを出せる。この間に相手の攻撃を受けると、攻撃を払いのけ、相手は一定時間動けなくなってしまう。相手がひるんでいる隙に、素早い攻撃を叩き込み、反撃するのだ。払いには上段、下段があり、相手の攻撃に合わせて使い分ける必要がある。上段払いはそのままボタンを押せばいいが、下段は方向ボタンが必要だ。

相手の攻撃を先読みして払いのコマンドを入れておく。

敵がそこに攻撃をしてきたらチャンス！　相手は行動不能になる。

その間に弱パンチなどの素早い攻撃を叩き込む！　連続攻撃も可能。

# 変化するドラゴンの形態をスクープ!!

## 旧世紀の少女AZEL

手にした銃と同じ、旧世紀の模様に包まれたAZEL。悲しげな瞳の奥に、未知のテクノロジーが潜む。

AZEL™
アゼル ―パンツァードラグーンRPG―
PANZER DRAGOON RPG

これまでの「AZEL」は、ゲームシステムを中心に情報が公開されてきた。が、ついに今回、衝撃的なビジュアルがベールを脱いだ！ 極彩色に彩られた美しいドラゴンの姿が、今、明らかにされる!!

●セガ●今夏発売予定●価格未定●RPG

# AZEL-パンツァードラグーンRPG-

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度 ?%

# プレイヤーの思いのままに

## 「タイプセレクト」機能によってドラゴンは性格を一変させる！

まずは美しいドラゴンをじっくりと堪能してほしい。「AZEL」では、ドラゴンに主人公の意志を伝え、自由自在に形態を変化させることができるのだ。しかも、戦闘時に発揮される能力までもが変化するという……。これこそ「AZEL」の新システム「タイプセレクト」である。防御・心技・機動・攻撃と呼ばれる型が頂点となり、その間を埋める中間的な能力のドラゴンも無数に存在する。この他「モデルチェンジ」「経験値による成長」という2つの成長要素も加わるという。これらにより、ドラゴンの姿は千変万化することになるだろう。

### 防御型ドラゴン

巨大な翼が特徴的なドラゴンだ。頭部の装甲は、まるで搭乗者を守る盾のようにも見える。防御の能力が高い分、素早い動きが苦手なようだ。

### 攻撃型ドラゴン

敵を貫く巨大なランスをイメージさせる、精悍さにあふれたドラゴンだ。その姿のごとく、次々と敵を葬り去るに違いない。

### 標準型ドラゴン

### 機動型ドラゴン

細身でスマートな印象のドラゴン。翼や装甲なども小さめで、コンパクトにまとまった外観をしている。尾の先は、まるで飛行機の水平尾翼のようだ。

## CHECK1 レベルアップによる成長とは？

「タイプセレクト」以外にも、経験値を溜めることによるレベルアップで、ドラゴンの能力・姿が変化するらしい。具体的に、どのように各能力が育つかは判明していないが、特徴的な姿は失われないようだ。成長したドラゴンは、どんな容姿になるのだろうか？

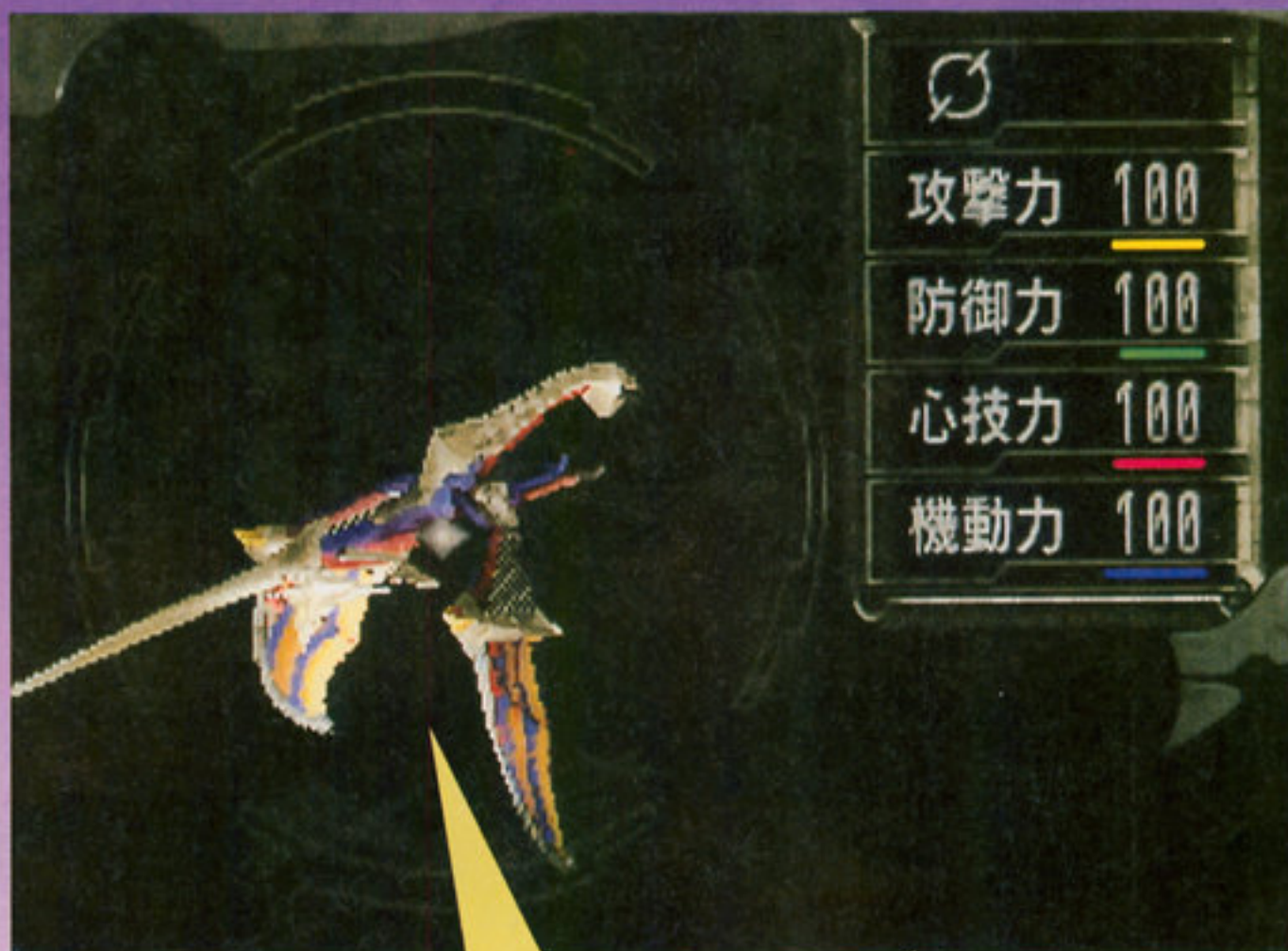
前作「ツヴァイ」では、ドラゴンは劇的な進化を遂げた。今回からは、その方向性までもがプレイヤーに託されることになる。

# 姿を変化させるドラゴン!!

## 4つのパラメーターとドラゴン

右が「タイプセレクト」中の画面。４つのパラメーターを変化させることにより、思い通りのドラゴンを作るのだ。ただし、攻撃力と心技力、防御力と機動力が相反する関係にあり、片方を増やすと、もう片方が減少するようになっている。また、４つの要素は暫定的なもので、今後内容などが変更される可能性もあるとのことだ。

| | |
|---|---|
| 攻撃力 | 標準的な攻撃能力に影響を与える。パワーが増すのか？　レーザーが増えるのか？ |
| 防御力 | 標準的な防御能力に影響を与える。受けるダメージが減少するものと思われる。 |
| 心技力 | バーサークの能力に影響するらしい。強力なバーサーク攻撃が可能になるようだ。 |
| 機動力 | 戦闘での行動ゲージに影響。次の行動を素早く行えるようになると思われる。 |

攻撃力 100
防御力 100
心技力 100
機動力 100

## 心技型ドラゴン

防御・攻撃・機動それぞれの型を合わせたような外観だ。この型のドラゴンは、一般的な攻撃力が弱い反面、バーサーク攻撃に秀でているという。

## CHECK 2 基本的な「タイプセレクト」の方法

防御力
攻撃力
心技力
機動力

ドラゴンを囲む円の上下左右は、それぞれ４要素の頂点になっている。そして中心には、自由に円内を動かせる光点がある。この光点を移動させることにより、ドラゴンの性格を変化させるのだ。

ここでは防御力と心技力の中間に光点を移動させている。こうすると、両能力に秀でたドラゴンに変化するのだ。

攻撃力 75
防御力 137
心技力 125
機動力 63

攻撃力 38
防御力 175
心技力 162
機動力 25

各数値の変化に伴い、ドラゴンの容姿も変化してゆく。その形態や色調は、ちょうど「防御型ドラゴン」と「心技型ドラゴン」の中間に位置している。

攻撃力 0
防御力 200
心技力 200
機動力 0

## 新たに判明した戦闘システム

「タイプセレクト」では、どのタイプを選ぶかによって、敵との戦いやすさも変化する。戦闘中にも変更できるらしいので、状況に応じた柔軟な戦いが必要になるだろう。

### 攻撃型
大量のザコとの戦闘に向いているタイプと考えられる。機動力も一緒に上げれば、敵を素早く一掃できるのではないだろうか。

### 防御型
攻撃力が高い敵には、防御力を上げて、守り重視で戦う方法が考えられる。同時に攻撃力を上げて、反撃に備えるのもいいだろう。

### 心技型
強固な装甲を持つ敵、ヒットポイントの多い敵などに有効だろう。機動力を一緒に上げ、素早くバーサーク攻撃を繰り出す。

### 機動型
波状攻撃を仕掛けられたら、機動力を上げて、手数で対抗。ザコなら攻撃型、ボスなら心技型を併用するのもいいかも。

標準型のドラゴンが、なめらかに姿を変えてゆく。ひとつひとつが、姿も能力も違うのだ！

# 驚異の無段階モーフィング!!

## プレイヤーの操作に呼応してリアルタイムにモーフィングするドラゴン

今回明らかにされた「タイプセレクト」には、もうひとつ、驚くべき事実が含まれている。それは、４つのパラメーターの変化とともに、ドラゴンの姿がなめらかに変化するというものだ。プレイヤーがパラメーターの数値を動かす。すると、スーッと頭部の装甲が伸び、翼が形を変え、色までもが無段階で変化する。特にマルチコントローラーなどによるアナログ操作では、より自由に変化させることが可能となるのだ。そしてそのドラゴンが、実際に空を飛び、戦闘も行う。この「AZEL」には、まさに無数のドラゴンが登場するのだ！

攻撃力 94
防御力 118
心技力 106
機動力 82

攻撃力 57
防御力 156
心技力 143
機動力 44

このような中間的なドラゴンが、無数に存在する。あまりにもなめらかな変化に、ただ驚くばかりだ。

## CHECK3 マルチコントローラーにより移動シーンもなめらかな飛翔感が！

ドラゴンのモーフィングだけでなく、実際の操作もアナログに対応している。特に移動シーンでは、大空を滑空するようななめらかさが、快感ですらある。また、巨大生物のゆったりとした、おおらかな動きもよく再現されていた。ただ飛ぶだけでも気持ちイイのだ!!

### さまざまな空中アクションに期待!!

これまでのシリーズでは、ドラゴンのアクションといえば左右にローリングする程度だった。が、今回新たに、もっと多彩なアクションが考えられているという情報を入手できた。その内容は、まだ明らかにされていない。続報に期待しよう。

タイプの違いもドラゴンの色によって一目でわかる。

# 「AZEL」開発スタッフインタビュー Part5

今回のインタビューは、ドラゴンの話を中心にお伺いした。特に、モーフィングに関する話は、デザイン、プログラム両面共に興味深い。また、実際にロムを操作させてもらい、「AZEL」を初体験。画面を利用しての具体的な解説もあり、実りの多い取材となった。

「AZEL」パンツァードラグーンRPGディレクター
**楠木学**

各パートとも着々と進んでいるが、ドラゴンのデザインはほぼ完了とのこと。シナリオも8～9割はできてきたそうだぞ。

プログラマー
**山尻立男**

今までに32Xソフト「カオティクス」「バーチャファイター」などを担当。「AZEL」では街中やドラゴンのモーフィングを担当中。

デザイナー
**酒井智史**

入社4年目。「ワールドアドバンスド大戦略」では日本軍の艦や日本軍の味方となる恐竜を担当したとか。造形もプロ並み！

## 技術的にはサターンの限界に挑んでいます！

本誌■今回のウリと言える「タイプセレクト」により、プレイヤーはさまざまなドラゴンを楽しめますね。
楠木■そうですね。自分なりのプレイスタイル、使いやすいドラゴンを見つけてゆく楽しみがあります。もちろん、敵によって姿を変えて攻略する意味もありますが。
本誌■形態を変えながら、さらに成長もするとなると、最終的にドラゴンはどんな姿になるのでしょうか？
酒井■そのへんは、まだお見せできないんです。でも、かなり意表をついた形態になっていくので、楽しみにしていてください。
本誌■作り手としては、モーフィングというのはどのへんに苦労が？
山尻■リアルタイムで、これだけたくさんのポリゴンを1度に制御し、動かすのはかなり難しいと思いますね。モーフィングも時間をかければできると思いますが、それを速くやるのが、プログラム的に難しいですね。それ以外でも、光源処理や空気遠近法など、サターンでできることは大体やっています。もう限界に挑戦っていう感じですよ。ポリゴン数も限界近くまで増やしていますので。
本誌■デザイン的にはどうですか？
酒井■モデルとして5タイプ用意しましたから、単純に言ってもツヴァイの5倍の労力ですね。また、変形の途中が、変な形になってしまわないように、ある程度予想しながら作らなければならない点には、かなり苦労しました。
山尻■最初はそれでけっこうモメました。変な形を見せたくないということでね。
楠木■作り手もどんな形になるかわからない。極端な5タイプしか作らないので、それが面白くもあり、難しくもあったと思いますね。

## ドラゴンのカッコ良さにこだわってデザインしました。

本誌■それでは、最後に今後の抱負や、見所などをお聞かせください。
酒井■今回はドラゴンのカッコ良さにこだわって作ったので、そのへんを見てほしいですね。かっこいいドラゴンを作っているつもりなんで。
山尻■そうですねぇ。今までにやっていないことをたくさん盛り込んでいますので、そういうところを見ていただきたい。そのひとつがモーフィングなんですけど、他にも、じつはあったりするんですが……どうも言ってはいけないらしいので(笑)。
本誌■それは気になりますね(笑)。最後に楠木さんもお願いします。
楠木■技術的にはもう、サターンを極限まで使いこなしていると思います。後は、いかにゲームを面白くするかというところにラストスパートをかけたいなと思っています。

モニター内だけでは実感がつかめないと、酒井氏自らが制作した初期デザインのドラゴン。これこそ多種多様なドラゴンの原点なのだ。

当日は、実際にモーフィングを体験できるサンプルも登場し、楠木氏の解説にも熱が入る。またフィールド上を飛行するドラゴンも操作させていただいた。アナログコントローラーによる操作感覚は「気持ちイイ」の一言に尽きる。ナイスな出来ばえだ！

## 防御-心技型ドラゴン

自分の戦闘スタイルに合ったドラゴンこそ、冒険のベストパートナーと言える。無限の可能性を秘めた「タイプセレクト」が、胸踊る冒険の扉を開いてくれるに違いない！

# スレイヤーズ ろいやる

SPECIAL REPORT 特報!!

●角川書店／ESP●7月25日
●6,300円●3DRPG●全年齢推奨●1人プレイのみ

## 製作快調！

### できたてホヤホヤの新着情報をあったかいうちに召しあがれ♡

しばらくおとさたがない、とお嘆きだった全国一千万（推定）のスレイヤーズファンのみなさんお待たせしました。今回はRPGの華である戦闘シーンよりシステムの解説、それから大量入手したイベントムービーを一挙公開、さらにオリジナルストーリーの紹介など盛りだくさんの内容でお送りするぞ。

## 何をしでかすかわからない波乱に満ちたAIバトル!?

戦闘で始めにすべきことは、各ユニットへ命令を与えること。だがここでちょっと待て。リナ達に自由に戦わせてみたいとは思わないか？ ハデ好きで後先を考えないナーガ、正義のためなら多少の犠牲もおかまいなしなアメリアなど、オートに設定することで原作同様のはちゃめちゃなバトルも楽しめる。それで戦況が不利になってもご愛敬。そのしりぬぐいが楽しかったりする。そんなところも本作の魅力だといえよう。

### 基本バトルコマンド（4種）

**攻撃設定**
攻撃手段とその対象とを指定するコマンド。それから移動もこの項目に含まれている。

**呪文設定**
各キャラクターを自分の判断の元、戦わせるコマンド。何をするかは後のお楽しみだ。

**反撃設定**
ダメージを受けたとき、どんなリアクションをするかを設定する。詳細はまだ不明。

**自動設定**
各キャラクターを自分の判断の元、戦わせるコマンド。何をするかは後のお楽しみだ。

**アイコンの機能をド忘れしたら**
リングコマンドの詳細は、スタートボタンを押せばいつでも画面上に表示できる。わざわざマニュアルを見ないでも済むのでなれないうちはありがたい。細かい配慮がうれしいね。

時にはキャラが暴走しすぎて収拾がつかなくなることもある。やはりここ1番では自分で動かしたほうが確実だ。

### TOPICS 注目度の高さがうかがえた GD-NETブース in 東京ゲームショー

サターン版「ろいやる」が初出展された東京ゲームショーでは、画面上でちょこまか動くリナ達に、思わず足を止めた人々も数多く見受けられた。また、GD-NETブースで秘密裏に（？）行われたリナ役・林原めぐみ＆ナーガ役・川村万梨阿の両氏によるトークイベントもおかげさまで大盛況！　ひときわ目立つコスプレナーガガールズは、ファンならずとも注目せずにはいられなかったとか……。

「ろいやる」流れで見てみよう……………………… PART1

# リナとアメリアが教える「スレイヤーズ」魔法講座

## 「まずは軽く『魔風（ディム・ウィン）』でも…」

では実際に、キャラクターを動かしてみることにしよう。ここは1つ、主人公リナにちょっとした魔法でも使わせてみたいと思う。魔法の使用を任意で行うにはユニットを選択し、呪文設定のアイコンをクリックすればいい。するとそのキャラクターが習得している魔法一覧が出てくるので、後は使いたい魔法を選ぶだけ。なお、1度呪文を放った術者は、次に魔法が使えるようになるまで少々“チャージ時間”を必要とするので、使うタイミングは誤らないように。

### ❶呪文せれくと

作品に登場した魔法は100を優に越えている。その中から初歩的な風の精霊魔法である「ディム・ウィン」を選択。

### ❷効果範囲指定

「ディム・ウィン」は水色で示されたワク内全てを攻撃する「範囲魔法」。これでOKだと思ったら、ボタンで決定。

### ❸魔法は間髪入れずに即発動！

魔力で凝縮された空気は気圧の差を生み出し、一時的な突風が吹き荒れる。効果範囲内のユニットは、敵味方問わず空高く放り投げられダメージを！

ダメージを受けたユニットは、バンソウコの有無で判別できる。敵1体にダメージを与えたが、ガウリイにもダメージが……。でも、まあいいか!?

#### 「ろいやる」ゾエが知りたい　ターン制を廃したタクティカルバトル!?

戦闘は完全リアルタイム制で行われるため、時間はプレイヤーが任意で止めないと際限なく進んでいく。行動終了したキャラは放っとくとその場で待機を始めるので、時間を止めてから命令し直そう。

## 「ほんじゃ、お次はパーッと景気づけに『崩霊裂（ラ・ティルト）』いってみよー！」

さて、これで基本はわかったわけだし、ここらでドーンと大技でも御覧にいれましょう。人の扱える攻撃魔法のうち、最強とうたわれる「竜破斬（ドラグ・スレイブ）」にも匹敵する精霊魔法最大の攻撃呪文「ラ・ティルト」。精神世界面＝アストラル・サイドから相手を滅ぼす必殺魔法で、純魔族でさえ一撃で葬るだけの力を持つ。しかも対個人用だから味方を巻き込む恐れもない。その分チャージ時間も相当かかるのが難だけどね……。

発動!!

「ラ・ティルト」を未習得であるリナに代わり、アメリアにご登場願った。術者から発せられた青白い光の柱は続いて足元から対象を貫く！　精神が存在の拠りどころである魔族に絶大な威力を発揮する。

#### 「ろいやる」ゾエが知りたい　フキダシマークの意味は何？

そのユニットが現在どんな命令を与えられているかを示すもの。例えば剣のマークなら「直接攻撃」、靴のマークなら「移動中」だということだ。

#### 「ろいやる」ゾエが知りたい　敵を倒せばおたからも…

盗賊をいびればおたからが手に入るのと同様、スレイヤーズの世界ではいろんな敵が様々なアイテムを落としていくことがある。だが、詳しいことは残念ながらまだ不明なため、わかり次第お伝えしよう。

アメリアが倒した敵が残した「D」と刻まれたコイン状のもの。コレはなんだ!?

「本編」と「すぺしゃる」2つの世界が交わる瞬間…

## 「ろいやる」流れで見てみよう……………

# 完成に近づいたオリジナル

まずはこのクオリティを見てほしい。これらは現在、劇場版スタッフが総力を上げて制作中のアニメーションシーンの一部であり、ストーリーの要所で効果的に挿入される。「ろいやる」ならではの世界が楽しみな、今から非常に気になる部分である。

物語の発端はたまたま助けたエルフの子供、ラーク。彼は伝承にあるレザリアム城復活の鍵となるペンダントを所有しており、レザリアムの秘宝を狙うゾッドと名乗る魔族達に追われているという。護衛を頼まれてレザリアムに向かう一行。おなじみの仲間にナーガまで加わって、この旅、いったいどうなる!?

## 出会い－

リナの恐れていたことがついに現実に……。ガウリイとナーガという稀代の大ボケキャラ2人が夢のご対面。グチるようなリナとは対象的に何も考えてなさそうなガウリイ、何故かバツの悪そうな表情でうつむいているナーガなど、想像力をかきたてられる1シーンだ。

レザリアムに関する文献を検索中のリナ達。ここはどこか大きな国の書物庫なのだろうか。

伝説の城に眠る秘宝とは？　なぜ魔族達が欲しがるのだろうか!?　謎は深まるばかり。

## 魔族の台頭

朱に染まりゆく視界、燃えさかる炎と人々の悲鳴が交錯する。ラークとその妹、リネアを狙う魔族達の仕業だ。捕われたリネアを救おうとラークは無謀にも立ち向かうが、実力差は歴然。その上3対1では勝ち目があろうはずもなく……。ゾッド達の非道な行いはあくまでもレザリアムの秘宝が目的だとの主張だが、真の狙いは別にあるらしい。影で彼らの糸を引く者は？　そして、「それ」は何を望むのか……。

奪われし平穏の日々。それはあまりにも突然に…

正義のためならこの身、果てるとも

## 超合金娘見参

正義の味方かぶれのお姫様、アメリア。ヒーロー（ヒロイン）たるものカッコ良く登場しなくちゃウソよね、という価値観に基づき、高い場所からさっとうと現れた……までは良かったが、生身の人間がやったら当然、痛いわな。それでもすぐに気を取り直し、敵に口上を述べる様は立派。

PART2

# アニメーションと気になるストーリーをご紹介!

## 決戦

緑色に無気味な光を放つ有機物的な部屋の中で何者かと対峙するリナ達。リネアの救出にはなんとか成功したものの、得体の知れない敵の攻撃を受け、1人、また1人と倒れていく仲間達。何か策はないものか。そんなときナーガが不敵に微笑むが!?

圧倒的な闇の力! 立たされた一行に窮地に勝機は!?

足元にまとわりついていた緑色の「もや」らしきものが消え、ある1点を見すえるリナとナーガ。はたして敵は滅び去ったのだろうか。それとも……。

## 戦い終わって日が暮れて…

ひとまず一件落着といった風情だが、これで本当に終わったのかは定かではない。けれど小さなエルフの兄妹に笑顔が戻っただけでもよしとしよう。そんな殊勝なことを考えていたリナ達に2人からのささやかなプレゼント。でもいいの? これって……。

万事解決してメデタシメデタシ

そっと差し出されたのはレザリアム行きのきっかけとなった例のペンダント。兄妹にとって大切な品であるはずなんだけど……。

旅はまだまだ終わらない……のか?

「いいじゃないの、報酬としていただいちゃえば?」とでもいいたげなナーガ。そして冒険は再び、ここから始まるのだ。

NEWS 「スレイヤーズろいやる」

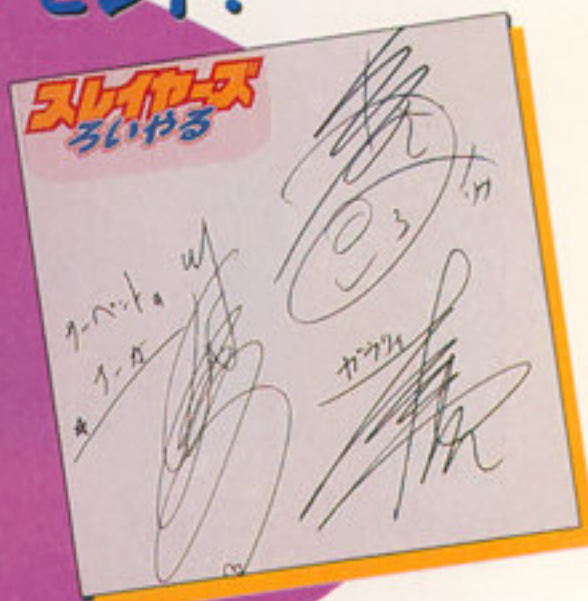
## キャスト発表!

シリーズ最強のメンバーにふさわしい、豪華な顔ぶれが一同に集結! 注目は「スレイヤーズ」シリーズのレギュラー以外の声優陣。ひょっとしたらこういうキャラがでてくるのかな? なんて邪推も可能。さて、どうでしょう。

- ●リナ=インバース……………林原めぐみ
- ●白蛇(サーペント)のナーガ…川村万梨阿
- ●ガウリイ=ガブリエフ…………松本保典
- ●ゼルガディス=グレイワーズ……緑川光
- ●アメリア=ウィル=テスラ=セイルーン…鈴木真仁
- ●シルフィール=ネルス=ラーダ…冬馬由美
- ●ラーク=ディア=フレイムドール‥今井由香
- ●リネア=ディア=フレイムドール……吉田古奈美
- ●魔族、及びその他のキャスト…速水奨/大塚周夫 江原正士/山口由里子/郷里大輔/永井一郎

## 「スレイヤーズ」ファンにビッグなプレゼント!

まさに「ろいやる」だけ! リナ・ガウリイ・ナーガ役の御三方によるサイン色紙を1名に。住所・氏名・職業・作品への期待を記入の上、下記まで。

〆切は5月30日消印有効。

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク(株) セガサターンマガジン編集部
「スレイヤーズろいやる 色紙ぷりいず」係まで

## 4月末時点の開発状況

4月20日から27日にかけて、イギリスのアビーロードで『リアルサウンド』の曲のマスタリングが行われた。国内の作業で録った音を最後にまとめる作業である。さらに、大きなスタジオで収録する必要があるオーケストラの生音や、コーラスや弦のカルテットなどを重ね、あるいは新規に録ったということ。今回のインタビューの直前に、そのときの模様をプロデューサーである、ファーストスマイル・エンタテイメントの江口勝敏さんに、その模様をうかがってきた。「どっちかっていうと、鈴木慶一さんの世界なんですよ。やっぱり。ただ飯野君も少し打ち込んだりとか、アイディアを提供したりとか、作曲に参加してますからね。ジョイントですね、ある部分。割合から言えば、85%と15%くらい。(飯野氏は)作曲をただ見ていたというわけではないようです。

今回の収録では、XTCのギタリスト、デーブ・グレゴリーがギターを弾いたりとか、デビッド・デッドフォードていう世界的なアレンジャーが参加してます。あと、慶一さんが歌を歌ったりとかして。天気予報の歌とか。坂元裕二氏の作詞で、4番まであって(笑)。曲はいろんなバリエーションがありますよ。アンビエントからオーケストラアレンジもあるし、ピアノ1本の曲もギターメインの曲もあるし。非常にバリエーションが多彩というか。楽しみにしてください。

# 優秀であるがために意識されない"効果音"

# Real Sound

## ～風のリグレット～

●ワープ
●7月発売予定
●6,400円
●インタラクティブサウンドドラマ
●CD-ROM 3枚組

SPECIAL 特報!! REPORT

今週の〝週刊WARP〞は、『リアルサウンド～風のリグレット～』の効果音を担当する石垣哲氏にインタビューを敢行。テレビドラマの仕事を幅広く行う氏が驚くほどのボリュームとは？　ドラマでもゲームでもない、『リアルサウンド』独自の効果音のこだわりとは？

SATOSHI ISHIGAKI
石垣　哲

テレビドラマなどの仕事を主に行う石垣氏。だが今は『リアルサウンド』1本に専念しているとのことである。

## マイク位置のこだわり

編集部：ではまず、いわゆるラジオドラマの音作りとの違いなどからおねがいします。

石垣：『リアルサウンド』なんで、音をよりナチュラルに感じさせることが大前提なんです。ラジオドラマの場合、人間が動くときの服の音とか、伸びををする音なんかを嫌うんですよね。演出上邪魔だという考え方もあって。で、極力、必要な音だけを入れていくというのが、ラジオドラマではベーシックなんですよ。でも今回の場合は、そういった音で情景描写をするんです。部屋のシーンだったら、実際にソファーに座ってもらったりしながら、体と椅子がこすれる音を立ててもらったりとか。ただ、そうすると普通より格段に音が必要で。時間との戦いになってます。

その空間にあるノイズでさえも音にしてしまうんです。普通はその空間のノイズをなるべく削るのが僕らの仕事なのに、今回は全然逆にノイズを拾うためにマイクを離してしまったり。足音をとるなら普通、マイクを足下狙いで取るわけですよ。でも今回は、自分の胸の高さくらいまでにマイクをもってくる。そうすると当然自分の体の動くノイズが入るわけですよね。本当はいけないんですけど、それにセリフをのっけると、まるで役者さんが目の前で歩いているように聞こえてしまう。元は私が立てた音かもしれないのに(笑)。

基本的に、可能な限りシーンと同じ状況で録ってます。オフィス使ったりスタッフの自宅を使ったり。あとまあライブラリーで逃げれるところもあると言えばあるんですけど、例えば「特急かえで号」とか、実在しないものも出てくるんですよね(笑)。じゃあブルートレイン系かなとか考えてるとて、「窓開けるシーンがあるんだけど、ブルートレインって窓開かないっすよ」なんてことに。じゃあこれは東海道線か？　とかね。実際乗らないと取れないんで、手分けして乗って、録って。さあどうしよう、時間もないしなって感じ(笑)。

## 音の合成とは?

音の合成といっても混ぜてしまうわけではない。正確には、別の音同士を重ねていってひとつのシーンの音をつくるということである。セリフもその例外ではない。今回、スケジュールがタイトであることや、編集の自由度を重視したために、ハードディスクレコーディングが採用されている。音が入るタイミングや、途切れるのか、それともフェイドアウトするのかなどという編集作業が比較的楽に行えるのである。逆に、音の要素自体が膨大なため、デジタルな環境で作業を進めないと終わらないということだが。ちなみに、写真の画面の箱のひとつひとつが音の要素である。ちょうど、各パートの楽譜を縦に並べた様なイメージか。

▲横軸が時間の経過をあらわす。この画面を拡大していく(タイムスケールを変更する)と波形が見えるように。

# 「スタジオで録った声を、いかにいろいろな所に旅させるかってことですよ。(石垣)」

どんなシチュエーションにも、かならず独特のグラウンドノイズがあるもので、そのシチュエーションに合わせて録らなきゃいけないのが大変なんです。普通のドラマに比べると、時間あたり数倍の労力ですかね。しかもこれだけの長尺の——全部の展開を足すと7〜8時間——ですか。これだけの長尺のドラマの作業量というのはものすごいですね。3時間くらいのドラマでも半年とかかかっちゃうんですよ。本当だと。大川さんとやった『沈黙の艦隊』なんかはＳＥ作るのに四ヵ月くらいかかったんですよ。ただ、今回はＳＦじゃないんで、近場から持ってこれるんですが。

最終的に飯野さんが音の処理をするので、それの素材を作るというのが今回の仕事なんですよ。

編集部：台本に書かれていないシチュエーションをくみとっているわけですよね。

石垣：そうです。とりあえず台本はト書きがあるだけなんで、それをふくらませて録音するシチュエーションをつくるんです。(作業として)ト書きに沿うだけじゃ面白くないですしね。

石垣：例えばガラスを割る音にしても、いろいろな音の要素の集合なんです。ピシっとひびのはいる音、パリンと割れる音、ものが当たるゴスって音、破片が落ちる音の集まりなんです。実際の音をそのまま流すだけじゃいまいち真実味がないんで、どこかを強調してみたりとか。アニメチックな強調のしかたじゃなくって、ナチュラルな感じにつくりこんでいく。距離感なんですよね。空間の拡がりを感じさせるのも距離感なら、狭さを感じさせるのも距離感なんです。昔、モノラルで録ってたころはマイクに近いか遠いかで結果的に距離感が出ていたんですけど。今回、セリフもそういう録り方になっているので、効果音もそういう録り方しないと世界から遊離しちゃうんです。歩きながら遠ざかるシーンでは、ちゃんと声が遠ざかっていくので、音もそれについていかなくてはいけない。セリフがくる前に録った音が合わなくて録り直しなんてこともあります。生そのままじゃなくて、頭の中にある音、なんですよね。たとえば駅。当然アナウンスって聞こえてくると思うでしょう?　でも聞こえてこない駅もある。それを生のままやるとわかりにくくなってしまう。それは辛いと。逆に、あやふやにしておいて、音でどんな情景か想像させたりとかもしますしね。

## 補強することでリアルに

編集部：ハリウッドの映画を音を消して見ると、音の大切さがわかりますね(笑)。

石垣：逆に、視覚で感じる音もあるんですよ。すごく相乗するものなんです。大砲とか戦車の音とかって、収録すると、記憶の音と食い違っちゃう。ていうか、空気の振動を体全体で感じる音なんです。で、どうするかというと、低音域を強調して、体に響く感じにするとか。という具合に、ひとつの音でもさまざまな要素を足してつくらなければいけないんです。時間軸も、音の合成も比較的楽な、ハードディスクレコーディングの利点ですね。でも、それがかえってマイナスになることもある。音を重ねていったら、濁ってしまったりとか。ただ、効果音自体が主張してもしょうがないんで。例えば教室のシーンで、鉛筆転がしてる奴がいるかもしれないじゃないですか。普通誰も気にしない音なんだけど、それがあるかないかで世界や音の厚みが変わってくるというか。スタジオで録った声を、いかにいろいろな場所に旅させるかってことですよ。なかなかたどりつけないんですが(笑)。

でも、一般の人は、効果音って認識してないですからね。僕も会社に入って知ったし(笑)。日本ではどうしてもビジュアルが重視されてしまう。今回の効果音も期待して聞くと現実の音っぽいんで、「なんだ、こんなもんか」って思われるかもしれないですけどね(笑)。

SPECIAL 特報!! REPORT

# 謎 BIO H

他機種で爆発的人気を博したこのバイオハザードは、廃墟と化した洋館の謎に単独で挑む、リアルタイムホラーアクションゲームだ。密室、孤独、屍の襲来、様々な恐怖の中から明かされていく、愚かな人間共の狂気なる計画の全貌が、プレイヤーの恐怖心を限界まで高潮させる。今回はサターンに移植される恐怖の一部を紹介!!

洋館の中には侵入者を拒むかのように様々な「敵」が存在する。所持している武器で対抗するといったアクション要素も満載。恐がってばかりいられないのだ。

洋館内は意外と部屋数が多く、そこには多くの謎も隠されているので、例えオブジェひとつでも、入念な調査が必要となってくる。最初は謎が謎を呼ぶが、徐々に明らかになるぞ。

他機種版の、ポリゴン技術を駆使した仮想空間の完成度は高かったが、サターン版もそれに引けを取らぬ移植経過を見せている。

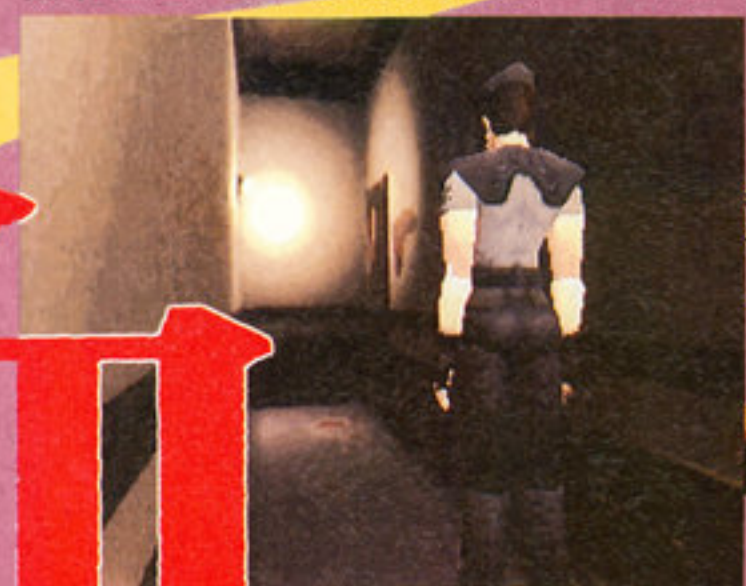
主人公はクリスとジル(写真はクリス)。プレイするのは両名のどちらか一方で、それによってシナリオや分岐なども異なってくる。エンディングも数種類用意されているのだ。

# 血

血の道しるべが差す部屋の手前で、好奇心と恐怖心の狭間に立たされている写真。行きたくても行けない?

血だ

屋敷内に滴る鮮血。共に屋敷内を探索している同士のものか、それとも屋敷内にはびこる正体不明の生物のものか。絶叫の布石には変わりない。

フォレストのしかばねだ・・・!
カラスについばまれて見るかげもない

主人公はS・T・A・R・S(通称スターズ)という、市警察に所属する対特殊犯罪部隊の一員。他の隊員達も屋敷内で探索をしており、情報の交換などを行うが、不幸にも未知なる生物の餌食になってしまう場合もある。

俺も行くぜ
クリスとは古いからな

スターズは優秀なメンバーが集まったエリート軍団。個々の得意分野は違えど、この手の調査には皆たけている。

時には主人公の心強いパートナーにもなってくれる。チームワークが完璧なことも部隊の自慢であり、特殊犯罪を解決するには欠かせない要素ともなっている。

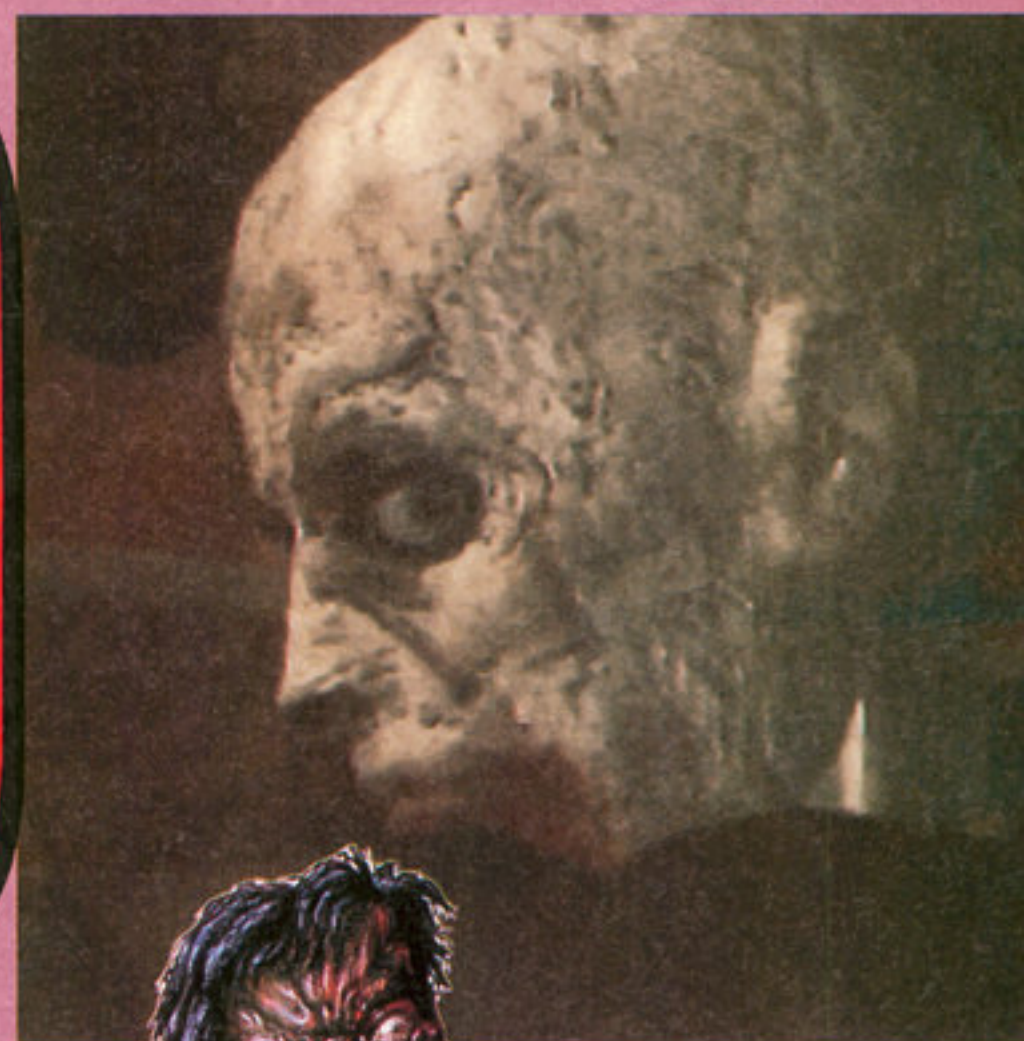
人肉の味を覚えた野犬!? 屋敷内の庭を徘徊している彼らは人の匂いに敏感で、人間を見つけるや否や襲ってくる。撃ち殺すしか逃れる術はないだろう。

友

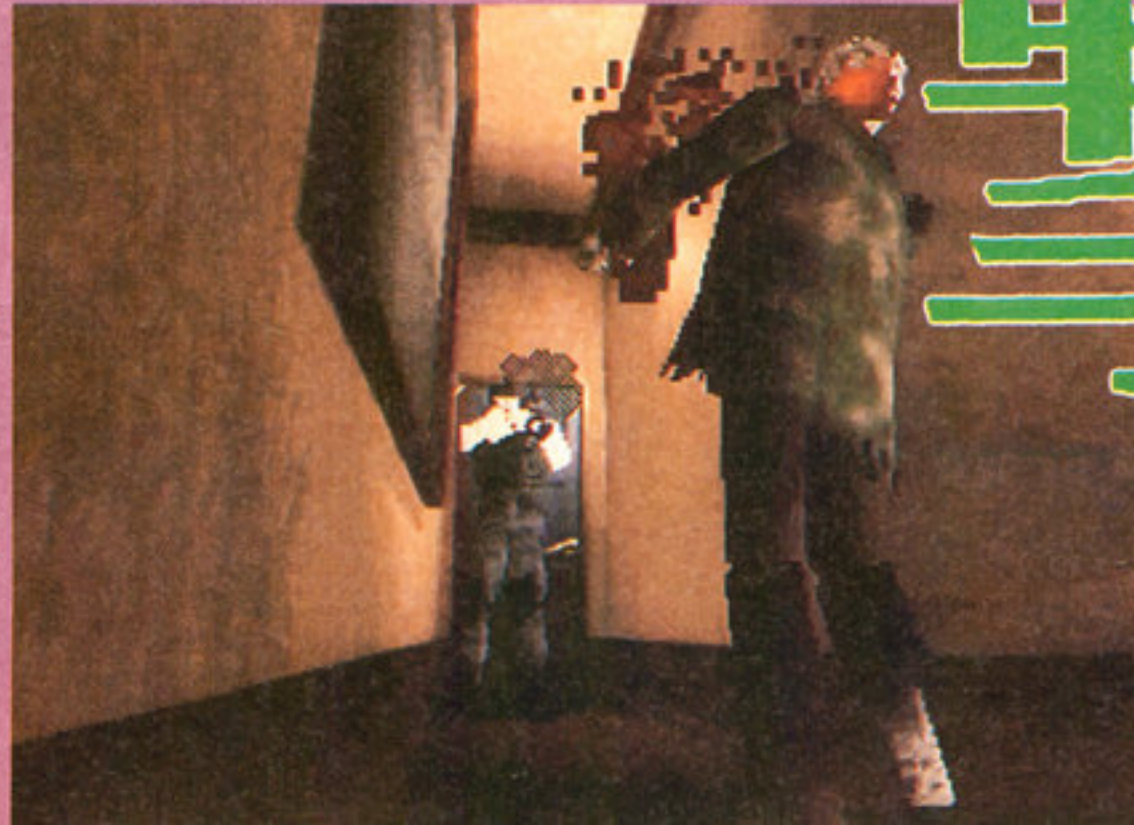
サターン版の恐怖

●カプコン●7月25日発売●4,800円●ホラーアドベンチャー●初回特典付

# AZARD 仮称

当然銃を放つと弾が減っていく。弾は屋敷内で補給できるが、その数は限られているので、乱発すると……。恐怖は残り弾にもつきまとう。

言葉の通じない相手には最終手段。やるかやられるか、そんなスリルと爽快感を味わえるのもバイオハザードの特徴のひとつ。

撃

銃を構える動作を行うと自動的に照準を合わせてくれるので、操作はさほど難しくはない。アクションゲームが苦手な人でも存分に恐怖を堪能できるのだ。え、恐いのが苦手だって？

# Sentimental Graffiti

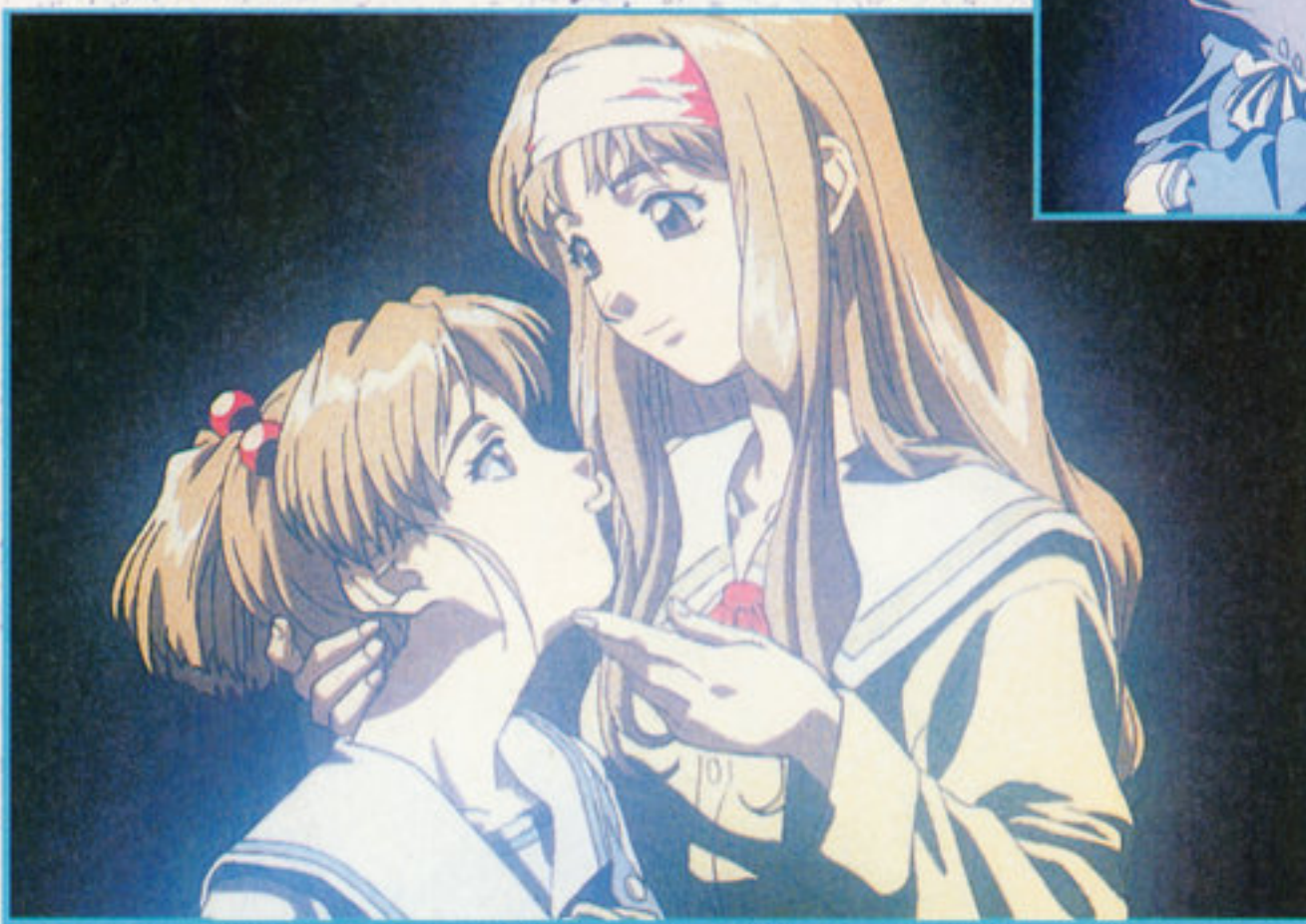
NECインターチャネル

恋愛シミュレーション

●発売日未定●価格未定●1人プレイのみ●全年齢推奨

## 期待のオープニングムービーもついに完成

## 加熱する人気に応え最新画面を一挙公開!

4月11日に限定発売されたデジタル画集「ファーストウインドウ」は、ほぼ即日で完売し、改めて「センチメンタル・グラフティ」の人気の高さを見せてくれた。ゲーム本編への期待も高まる一方で、制作状況はどうなっているのかという問い合わせも急増。制作サイドでは、完璧に仕上がるまで公開を見送りたいという意向だったが、そうしたユーザーの声に応えてくれた。開発中の最新画面写真を、これまた誌上初公開のオープニングムービー、さらに甲斐智久氏の描き下ろしイラストとともにお見せしよう。

12人のキャラクターがそれぞれ1人ずつ登場し、目と指先、そして身体の動きで何かを訴えかけてくる。そして、ハイライトは左のシーン……。約2分、800枚の動画によるムービーはこれまでありがちな手法を一切排して作られた。その経緯についてはインタビューで。

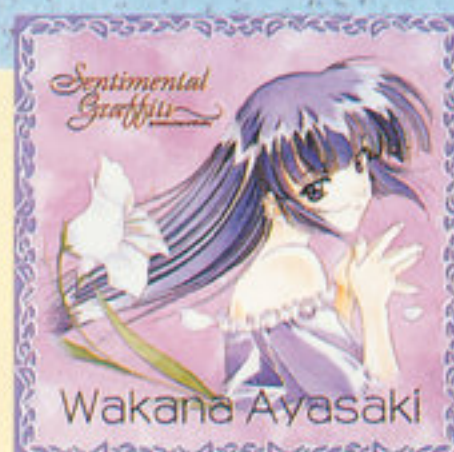
## 12人が全員ソロデビューしてしまう……!?

12人のヒロインたちが早くも歌手デビューを果たしてしまう。5月21日発売の杉原真奈美、沢渡ほのか、綾崎若菜を皮切りに、毎月3名ずつが4カ月にわたってCDをリリースする。それぞれのために作られたオリジナル曲に加え、TBSラジオ「センチメンタル・ナイト」のドラマコーナーに新ストーリーを追加して収録。ヒロインからのメッセージ、甲斐智久氏の描き下ろしイラストだけでも貴重だね(発売:NECアベニュー各1,456円)。

Manami Sugihara

「想い出を止めたままで……」他、ミニドラマやメッセージ入り。

Honoka Sawatari

北海道と東京という距離を感じさせる曲「Long Distance Call」。

Wakana Ayasaki

大人っぽい綾崎が歌うのは「せつなさの行方」。グッときそうだね。

初めてだからかなり緊張したという第一弾のグループ。左から小田美智子(綾崎)、豊嶋真千子(杉原)、鈴木麻里子(沢渡)。

そしてこちらが6月21日リリースを控え、レコーディングも無事終了した、米本千珠(松岡)、前田愛(永倉)、満仲由紀子(森井)。

## ほのかに逢いたくて 僕は夜汽車に飛び乗った……

少年時代から両親の仕事の都合で転校を繰り返してきた主人公も、今は東京に落ち着き、高校2年の終業式を迎えた。そんな彼の元に差出人の書かれていない一通の手紙が届く。そこには、「今でもあなたのことが好きです。会いたい……」と綴られていた。「誰なんだろう……？」。胸の中を巡るのは、かつて出会い、そして切ない思い出を残したまま別れてきた12人の少女たち。

主人公は決意する。高校を卒業するまでに、彼女たちと再会し、"大切な何か"を見つけ出そうと。まずは、この春休みに札幌の沢渡ほのかを訪ねてみよう※1。

移動には最も速い飛行機から、フェリー、深夜バス、特急、夜行、ヒッチハイクまでさまざまな手段があるが、料金、移動速度、そして行動力の消費や回復に差があり、スケジュールにも影響する。もちろん、突発事件も。

## 再会できてほんとうに良かったと僕は思った

女の子たちの「好感度」は、主人公と交流することで普通は上昇していく。だが、さらにやっかいなのは彼女たちが主人公に抱いている「せつなさ」。高くなりすぎるとなくなってしまい、おまけに「好感度」まで下げてしまう。会ったり、電話で話すことで上手く解消していかなければならない。

ほのかは再会をとても喜んでくれた※2。また会いに行こう。とはいえ、春・夏・冬休みと土・日・祝日以外は"学校"があるから、旅立つことはできない。その間は次の旅のために、アルバイトで所持金をしっかりと増やしておこう。果たして手紙をくれたのは彼女だったのか。その答えを聞くのは、もう少し待とう……。

実際のゲームでは、市外でのイベントは2回目以降からとなる。前回会ったときの会話が伏線になっていることも。

12の各都市では「市内スポット」と「市外スポット」の2つのマップで構成される。市内は主人公とヒロインが出会いの場ともなる。郊外の観光名所が中心となる市外は基本的にイベントシーンに使われる。当然のごとく宿泊や市外移動はお金を消費してしまうが、現地でアルバイトもできるので長期滞在も可能。ただ、電話は自宅でしか取れないため、他の女の子からの留守電メッセージを聞いて、「しまった！」ということも。

## ここまで来たのだから 安達にも逢っていこう

限られた時間とお金、それに行動力を有効に使うためには、1回の旅で別の女の子に会う必要性も出てくる。「俺はそんな不義理なことはしない！」と思っていても、電車に乗っていたらバッタリ……なんていうこともあるから、ドラマチックな展開は間違いなし。

見た目は素朴で特徴も少ない彼女だが、母性本能が強いこともあり、その優しさはまさに海のように深い（そんなプロフィールもあってか、ユーザーの人気もかなり高い）。つまり、多少は他の女の子との交際がわかっても大目に見てくれるところがあるらしい。「カミさんタイプですよね。だから怒らすと最後かも（笑）」（制作総指揮・窪田氏）。接し方しだいでは「好感度」も下降してしまうのだ。

エンディングは主人公が1人を選んで告白し、それによってエンディングもいくつか用意されている。極論すれば、最終的に12人から11人を振るのがこのゲーム。問題はそのプロセスだ。交際する相手の絞り方、それぞれへの接し方で、1回のプレイで見られるイベントも大きく違ってくる。12人全員がヒロインだけど、キミのヒロインはやはり1人なのだ。

※1：実際のゲームでは、どのヒロインに会いに行くかはプレイヤーの任意です。
※2：最初にヒロインを訪ねたときにはイベント（市外スポットに出かける）は発生しません。衣装もちゃんと季節に合っています。

最新イラストとオープニングムービーで紹介する
センチメンタル・グラフティ

# 12人のヒロインたち

真っ暗な背景に青白く輝くヒロインたち。以降のページでは1人ひとりの登場シーンを最新イラストとともにお見せする。また、この意表を突くオープニングムービーのコンセプトを、マーカスの窪田氏にうかがった。

## オープニングは主人公が見る"夢"なんです

――ゲームショウで、オープニングデモが上映されて驚きましたよ。
窪田　もう、ぎりぎり間に合わせたという状態なので、あれは未完成のところもあるんですよ。最終版はもっと綺麗になります。サターンでベストの再生ができるようにいろいろと工夫しているんです。例えば、実はあれって1秒あたり4コマなんですね。通常のアニメーション（8コマ）の半分なんですけど、画面が切り替わるときに"コマ落ち"すると、かえって何だかわからなくなってしまうので、最初から4コマで作ったんです。アニメーターさんはいつもとタイミングが違うので、かなり苦労されたようですが……。
――ムービーの内容ですが、よく見られるようなものとは全く違いますね。黒い背景にヒロインたちが舞うような、幻想的な映像が続くというコンセプトはなぜ……？
窪田　演出のスタッフと打ち合わせをしたときに、「これから12人の女の子に会いに行く」というオープニングに、「青空や海をバックに走ってくる」とか「お花畑を歩いてきて、振り向いてニコッ」とかっていう説明的なものが合うのか、という話になったんです。主人公は現在の彼女たちを知らないわけでしょ。だから、自分がこれから逢いに行く女の子たちを"夢"で見るような、そんなイメージにしようかと。あまり説明的にはしたくなかた。まあ、最近は「エヴァンゲリオン」みたいなアバンギャルドっていうか"抽象的"なものが流行りだし（笑）。それをゲームでやっちゃうとえらいことになります

制作・総指揮を務めるマーカス代表の窪田正義氏。「待っている女の子のために遠くまで行ってあげる」っていう、凛々しくて男らしく見える恋愛シミュレーション作品にしたいなと思ってます。

## 安達妙子 TAEKO ADACHI

友人の言った"ほんの些細なこと"で、いつも一緒だった幼なじみの仲が壊れてしまう。ただなんとなくお互いを避けるということが1ヵ月くらい続き、やっぱり、自分から謝ろうとした時、もう幼なじみの姿はなかった。ただ一枚、「ごめん」という手紙を残して。その短い手紙は今でも机の上にある、幼なじみの写真と一緒に。

## 綾崎若菜 WAKANA AYASAKI

好奇心から忍び込んだ蔵。厳格の祖父に見つかり、閉じこめられたその中で偶然に2人で見つけた小さなオルゴール。美しい音色を放ち、蔵の窓から差し込む月明かりによって青白い光を得た蔵の中に、透き通ったオルゴールの音色が通り抜けていく。そんな蔵の中での小さな出来事の後、一度も会うことなく転校してしまった男の子。そして今でも時々思い出してしまう。その男の子にあの時言おうとして言えなかった、伝えられなかったたったひとことを。

## 遠藤晶
AKIRA ENDO

転入してきた男の子に教えたバイオリン。その男の子と約束した全国コンクールの入賞を見事に果たし、報告しに会場を探しても、彼は見つからなかった。その時にはもう男の子は会場を去った後だったのだ。その時バイオリンをやめようかとも考えた。だがバイオリンを弾く喜びを思い出させてくれた人にもう一度聴いてもらうため、続けている。

## 杉原真奈美
MANAMI SUGIHARA

裏山で見つけた２人の秘密。木の上の巣から落ちてしまった小さな小鳥の雛を助け、ふたりで毎日看病していること。そして、この雛が大空に巣立った時には、自分も学校に行くということを約束した。その小鳥が大空に飛び立った次の日、その男の子は転校してしまった。その時、机の中に残されていた男の子からの優しいメッセージは心の奥に刻まれ、そして今でも思い出されるのだった。あの時の小鳥の美しいさえずりを聞くたびに。

## 沢渡ほのか
HONOKA SAWATARI

男の子の友達は作らないと決めていた彼女の気持ちを変えたのは、落馬した自分をかばったために入院した男の子と始めた交換日記だった。日記によってその男の子にひかれる自分に気づいた時、その想いを日記に書けても渡すことのできなかった。その特別な想いを記した交換日記は今も彼女の部屋に置かれている。いつの日か、その男の子に開かれることを待って。

## 七瀬優
YU NANASE

ある流星群の降る夏の夜に出会った男の子。２人は、この街のことや、自分の経験を話していたが、短い夏が終わると転入してくるはずだった男の子の姿はなく、新学期が始まってしまった。それ以来、毎年その流星群の夜には、必ず高台に出かけあの時の男の子を思い出す。あの夜のように出会えることを願って。

から、オープニングだけ遊ばせていただこうかなと。
――無機質な印象もありますよね。
窪田　ええ、〝夢〟ってそういうところがあると思うんですよ。感情が入っていないというか。だから、絶対に笑顔を出すのはよそうということで、あえて無機質・無表情で……。最初もっと顔を白くしようとしたんですけど、やりすぎるとホラーっぽくなるんで(笑)。
――女の子のツーショットっていう、ストーリー的にはあり得ないカット。あれはなぜ入れようと？
窪田　うーん、なんかこう、レズっぽかったりするんですけど(笑)、あれもあくまでも幻想という……。一瞬、「何だ今の？」いう感じにしたかったんですね。
――実質4コマしかないから、サターンで再生した場合は30分の2秒。もしかしたら肉眼では拾えないかも(笑)。まだ見ていないユーザーも、近く鑑賞できる機会はありますか。
窪田　イベントや店頭デモなどを企画中なので期待してください。
――発売後、部屋で1人じっくりと観る時は、〝夢の中〟というイメージで作られているだけに、ざわついたショーの会場などでの印象とは、また違うかもしれませんね。短いムービーの中に12人のキャラクターをすべてを登場させるのもたいへんだったのでは。
窪田　そうですね。それも、こうしたオープニングを考えた1つの理由だと言えます。すでに、12人のキャラクターの外見やプロフィールは、かなり知っていただけたのではないかと思いますし、もう皆さんの中には「誰が好き」っていうのもあるでしょう。僕から雑誌などに12人のキャラクターについてお話しするときは、常に均等にするように心掛けているのですが、それはヒロインはプレイヤーの皆さんが決めるべきだと思っているからなんです。だから、ゲーム本編でも、最初は誰にでも会いに行けるように、誰に会ってもオープニングイベントがあるようにしています。で、最終的に全部の女の子と均等に会ってもいいし、ある人と極端に会ってもいい。制作サイドからすると、事前に持っている印象とは違う、ゲーム中で明らかになる内面を楽しみにしてほしいですね。雰囲気がガラッと変わる女の子もいますから。それから、彼女たちの〝思い出〟には、モチーフがあるんですよ。僕らやユーザーさんが見て育った作品からの…。それを探りながら楽しんでもらうのもいいと思いますね。

## 永倉えみる
EMIRU NAGAKURA

「自分達が大人になったら、きっとまた一緒に遊ぼうね」と、小さな時に交わしたたった1つの約束。その誓いとして、2人で見つけたラムネの瓶のなかに、その小さな約束とたくさんの記念を詰め込んで思い出の場所に埋めたのだった。いつ果たされるとも知らない2人の再会を祈って。

## 保坂美由紀
MIYUKI HOSAKA

最近転入してきた男の子の思いがけない言葉。その何気ないひとことによって、嫌っていた呉服屋を継ぐことを決意した。いつしかその男の子に引かれて、夏の花火大会には2人で選んだ反物を浴衣にしていこうと約束する。しかし、その約束が果たされる前に男の子は転校してしまうことに。別れ際に2人は誓う。いつかその浴衣で花火大会を見に行くということ。

## SPECIAL PRESENT

さて、最後にレアなアイテムを読者に特別プレゼント。非売品のイラスト集と、12人が通う高校の校章を実際に作ってしまったという、とんでもない限定セットだ。下欄をよく読んで応募してね。

30ページ以上にわたって12人のヒロインたちが戯っている特別イラスト集（上）を5名に。そして、「どうしてここまで！」と感嘆の声をあげてしまうほど作り込まれた、12校の校章セットをい1名に。

あてさき
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)セガサターンマガジン編集部
「センチメンタル・グラフティがすき！」係

●プレゼント応募要項：希望者はハガキに、住所・氏名・年齢・職業・電話番号、どちらのプレゼント（イラスト集か校章セット）がほしいのか、それに一番好きなヒロイン名を必ず書いて上のあてさきまで（しめきりは5月29日消印有効）。

“男女２人で観ると必ずカップルになれる”とウワサの映画。その相手に選んだのは転校生の男の子。だけど、２人は待ち合わせの場所に行かなかった。行きたくなかったわけではない、でも行けなかった……。謝ることができぬまま、ただ気まずさだけが残った。そして彼は違う街へと引っ越してしまうことに。今でも映画のチケットは持っている。あの男の子とウワサの真偽を確かめられる時までは。今度、あの映画が横浜でリバイバル上映されるという……。

## 星野明日香
ASUKA HOSHINO

念願の陸上大会リレーでの優勝。ただそこに嬉しさはなかった。それは最後にバトンを渡すはずだった手がなかったために……。その男の子は大会当日に引っ越してしまい、夢をかなえるために協力してくれた彼にバトンが渡ることはなくなってしまったのだ。その大会後バトンを無理を言って譲り受け、あの時のことをかなえるために今でも走っている、あの時のあの思いを込めたバトンを渡すために。

## 森井夏穂
KAHO MORII

文化祭でのバンド演奏。そこであの転校生に気持ちを伝えるために作ったラブソングがある。しかしステージに上がった時、その男の子はの姿はなかった。文化祭は大成功のうちに終了してもその歌は歌うことができなければ……。今でもバンド活動を続けてはいるものの、あの時歌えなかった、たった１人のためのラブソングは、今でも心の中で歌われる日を待っている。

## 松岡千恵
CHIE MATSUOKA

アンモナイトの標本を誤って落としてしまった時、自分をかばってくれ、そしてその罪をかぶったまま転校してしまった男の子。その後、真実を誰かに告白しても、償えぬことへの後悔から気持ちが晴れることはなかった。そして今でも心の奥底に残っている。その男の子にもう一度あって謝りたいという気持ちを。

## 山本るりか
RURIKA YAMAMOTO

# エリア1を大紹介!

少しずつ明らかになってゆく
ウィリーの目的と
「敵」の存在……

# WILLY WOMBAT

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 90%

今回は序盤の画面写真とともに、システムやゲームの流れを解説していく。謎に包まれていた、ウィリーを取り巻く状況が少しずつ見えてきた……。

●ハドソン●6月27日●アクションゲーム●全年齢推奨●1人プレイのみ

## 自由を求めて戦う男の物語が、今、幕を開ける!!

束縛されることを嫌い、あえて危険きわまりない「逃走」の道を選んだ男、ウィリー。彼を操り、迫り来る追っ手を倒し、自由への道をひた走るドラマチックなアクションゲーム、それが「ウィリー ウォンバット」だ。アラウンド・クォーター・ビューという、フィールド(視点)をリアルタイムで回転させられるシステムを搭載しており、360度さまざまな角度からフィールドを見おろし、あらゆる場所へ移動することができるというのが大きな特徴だ。斬新なアクションを堪能でき、かつ奥深い世界設定とストーリーも楽しめてしまうという、ぜいたくな1作なのである。

自由を求め 彼は旅立つ!!

逃走を始めてから、ウィリーが最初に訪れることになるエリアが、この"Cave of Zibet"だ。1つのエリアは複数のステージから構成されている。ステージをクリアした先にウィリーを待つものは、そして彼が望むものとは、一体!?

画面にはアイテムや仕掛けがいっぱい! アクションゲームとしての魅力も十分。

アウトローならではの魅力にあふれた大人のヒーロー、それがウィリーというキャラクターだ。

フィールド(視点)を回転させないと、発見できないように配置されたアイテムも。

トラップや凶悪な仕掛けが、ウィリーの行く手をはばむ。

# 謎の協力者「ジャバ」！ 彼の真意とは……

ゲームを開始してから、最初に出会うことになるキャラクターが、このジャバだ。彼はウィリーが探している謎の宝石「ミラクルジェム」の存在を知っており、さらに、ウィリーがそれを探す手助けをすると申し出てくる。本人は「単なる好意でやっている」と言っているが、それが真意であるかどうかは、現時点では謎だ。ともかく、彼が本作のストーリーの鍵を握るキャラクターである、ということだけは間違いないだろう。

なお、これ以降、ジャバはトークンと引き替えにセーブをしてくれることになる。

## 「トークン」を集めろ！

「好意で協力している」などと言いつつ、しっかり代償を求めるジャバ。トークンについては、以下を参照。

2人の出会い。ウィリーはジャバを信用していない。

なぜか、ウィリーの目的を知っているジャバ。

ジャバの協力を受け入れ、去っていくウィリーだった。

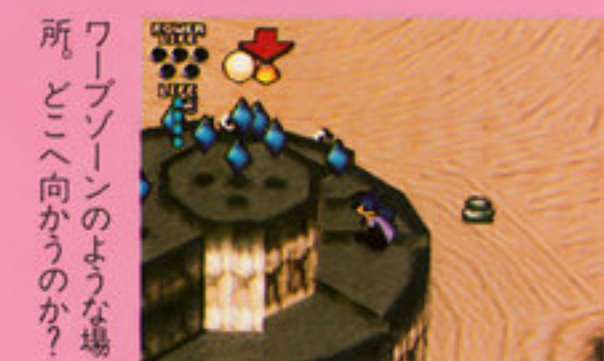
**ジャバ**
様々な知識を持つ、謎の老人。ウィリーに協力するのは、なぜなのだろうか？

# ミラクルジェムを求め、彼はどこへ？

上でも少し触れたが、ウィリーは「ミラクルジェム」というアイテムを探している。それが「様々に色を変える宝石」であることだけはわかっているのだが、なぜウィリーがそれを探しているのかは、依然として謎のままだ。ただ、ウィリーが「自由」を求めて逃走しているという事実と「ミラクルジェム」とは、無関係ではないと思われる。いずれにせよ、ウィリーは自由を、そしてミラクルジェムを求め、モンスターたちが徘徊する荒野を、ひたすら進み続けるのである。ブーメランを手に、たった1人で……。

ワープゾーンのような場所。どこへ向かうのか？

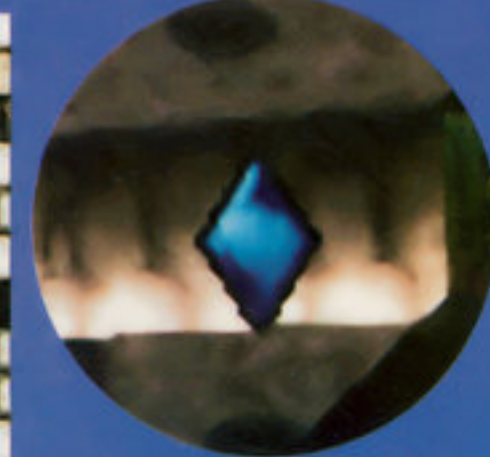
フィールド上では、アイテムが彼の唯一の味方だ。

導入部のステージでは、弱いゴーストしか出現しない。数だけはすさまじく多いのだが、しょせんザコ。何体集まろうと、ブーメランを手にしたウィリーの敵ではない。

## ジェムを集めてトークンをゲット！

フィールド上いたる所に浮いている青い宝石「ジェム」。これを取っていくと、ステージをクリアした時に「トークン」というアイテムを得られる。手に入るトークンの枚数は、ステージ中のジェムのうち、何%を取得できたかによって決まる。取得率が悪いと1枚しかもらえないが、すべて取得していれば、3枚ももらえるのである。トークンは役に立つアイテムなので、ジェム集めは重要といえる。

ステージ中に出てくるジェムを、どれだけ収集できるか!?

ジェム回収率が悪いと、トークンはあまりもらえない。

## 「ジェム」をすべて回収せよ!!

100%なら3枚も入手できる。重要アイテムであるトークンは、この方法でしか入手できないのだ。

# 多彩な仕掛けがウィリーの行く手をはばむ!!

ウィリーの逃避行を邪魔するのは、敵モンスターばかりではない。フィールド上に存在する数多くの仕掛けやトラップも、彼が逃げる上での大きな障害となっているのである。ここでは、そうした仕掛けのうち、エリア１に登場するものの一部を紹介していく。もちろん、エリアが進めば、より多くの仕掛けに出会うことになるはず。もちろん、プレイヤーにとっては楽しみでもあるのだが……。

## 数々の仕掛けを突破せよ！

飛び出す針。単純なトラップだ。これくらいは、まだ序の口といえるだろう。

### 鍵穴タイル

パワーキーというアイテムを持っていないと、押すことができないスイッチ。押すと、新たなる道が開けることも……。

## ジャバの像

ジャバに似た形の像である。彼本人を型取ったものなのかどうかは不明だが……。

壊すと、さまざまなことが起こる。何が起こるかは、場所によって異なるのだ。

# 最強の必殺技、その名は「フォース」

エリア１を冒険しているうちに見つけることができる、青い本。この本を読むと、ウィリーは強力な必殺技「青のフォース」を使えるようになるのである。フォースパワーというアイテムがなければ発動しない、という制限はあるが、これが出た時の威力は絶大。周囲を取り囲むザコ敵を、完全に一掃してしまうほどである。その派手な演出も大きな魅力といえるだろう。

### 本をゲット

エリアーのどこかに存在する、青い表紙の本だ。

### ジャバに読んでもらい…

フォースの本は、ジャバでないと読めないらしい。

### フォースパワーを得ると

フォースパワーはアイテムという形で入手できる。

### 「青いフォース」が炸裂する!!

この大迫力！　周囲の敵はすべて骨と化してしまう。ちなみに、左上円内にあるのがフォースパワー。他の色のフォースもあるのだろうか？

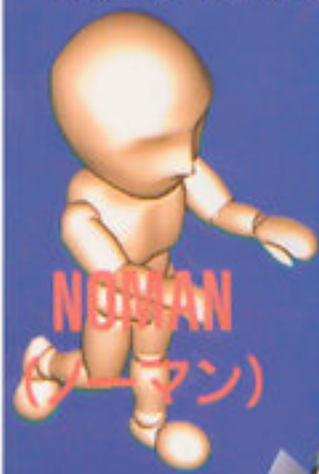
# ウィリーを追う「追跡者」たち！

逃走するウィリーを追う謎の存在、それが「追跡者」と呼ばれるキャラクターたちだ。彼らは、何者かの命を受け、ウィリーを追っているらしいのだが……。

フィールド上に存在するザコ敵は、単に地表を徘徊しているだけのモンスターなのだろうか　それとも、何者かによって差し向けられた、明確な「敵」なのだろうか？　ウィリーを待ち受ける謎は多い……

NOMAN（ノーマン）

POWN（ポーン）

### メイル

「追跡者」の一人　現在公開されているキャラの中では唯一の女性キャラだ。彼女もまた、何らかの目的を持ってウィリーを追う。彼女はライバル、あるいは敵なのだろうか……？

# あらゆる技を駆使し、自由を求め、ウィリーは逃走する

困難きわまる逃避行を実現させるためには、すべての能力をフルに生かして行動する必要がある。では、ウィリーはどういった能力を持っているのか？　それを、ここでお見せしていくことにしよう。もちろん操作方法も、あわせて紹介する。

さまざまな技で敵をけちらせ

## フォース：A＋B

ウィリー最強の必殺技。複数種類がありそう。

## 近接攻撃：A

敵を殴る。ブーメランを投げている時は使えない。

## ブーメランショット：B

ブーメランを投げる。同時に2つまで投げられる。

## ジャンプ：C

言わずと知れたジャンプ。使用頻度の高いアクション。

## アラウンド・クォーター・ビュー：L・R

LまたはRを押すと、地形が回転。本作のウリだ。

ウィリーは1歩も動いていない。周囲が回転する。

自由な方向を向いて、プレイすることができる。

## ブーメランでアイテム入手

ブーメランは、もちろん攻撃に使うアイテムなのだが、それ以外にも用途がある。実は、アイテムにブーメランを当てると、そのアイテムを手に入れることができるのだ。2つのブーメランは、いわばウィリーの「第3、第4の腕」というわけである。ブーメランのこうした使用法は、先々でも活用する必要に迫られるだろう。

アイテムに向かってブーメランを投げると……

そのアイテムが手に入る。単なる攻撃用武器ではないのだ。

## ミラクルジェム入手！　背後に迫る「追跡者」の影

エリア1のラスト近くで、ついに「ミラクルジェム」の入手に成功するウィリー。しかし、問題の「追跡者」たちは、ウィリーに確実に接近してきているのである。はたしてウィリーは「追跡者」たちから逃げ切ることができるのか？　そして「ミラクルジェム」の効果とは一体……!?　こうした謎は、次回以降で、そしてゲーム本編で、明らかになっていくことだろう。期待してほしい！

タグダー

ウィリーを追う「追跡者」のうちの1人。ノーツの部下ということしかわかっていない。パワーファイターであることは間違いなさそうだが。

ノーツ

「追跡者」たちのリーダー格。ウィリーとは、浅からぬ因縁があるらしい。2人の関係とはいったい……!?

画面右上にあるのがミラクルジェム。さすがのウィリーでも、簡単には近づくことができない。さて、どうする!?

ミラクルジェム入手後も、さまざまな敵が襲ってくる。一瞬の油断が命とりだ。

敵を一掃し、ついにミラクルジェムを入手。しかし、ジェムは1つだけではないらしい。

開発順調！残る4キャラも公開!!

すべてぶっ壊す！これがクロサワ流木刀術

木刀を相手の頭上に振り下ろして、地面に叩き付ける。クロサワらしい粗雑で微妙な動きが再現されていることが写真から読み取れる。

勝利ポーズも独特の雰囲気があるクロサワ。アップのときの目つきの鋭さや、その威圧感はアーケード版と変わらない。

武術というより「ケンカ」という言葉が似合う技が多いクロサワ。この走り喧嘩キックもその1つだ。

力まかせに木刀を振り下ろし、その威力は一撃でも致命傷になりかねないほど。そのなりふり構わない、豪快な動きに人気が高いキャラクターだ。リーチが長く、威力が高い分、技が大振りなのが特徴。アタックキャンセル（以下AC）が欠かせないキャラだ。サターン版でもクロサワならではの型にはまらない動きと、木刀がヒットしたときの重い手応え、ガラの悪さがすでにいい感じで再現されている！

# KUROSAWA

name:黒澤　透 team:六本木野獣会 ARMS:木刀

# LAST BRONX
## ラストブロンクス

SPECIAL REPORT 特報!!

完成度
STEP I
（アーケード完全移植への道）
45%

ついに8人のキャラクターが動き出した。より完璧に仕上がっていくサターン版「ラストブロンクス」。その画面写真から徐々に仕上がっていく動きの一面を読み取ってほしい。話題のラジオドラマの出演声優のインタビューもあるぞ。

●セガ●今夏発売予定●格闘アクション●価格未定●対戦プレイ可能●全年齢推奨

# リサステージ「MOONLIGHT GARDEN」もできていた！

今回新たにでき上がった「MOONLIGHT GARDEN」。周りに高級感ある建物が見える、落ち着いた雰囲気のステージ。「月光の庭」という神秘的な名前がついている。

クルッと身を翻す、リズムに乗った軽やかな動きがリサの特徴。あの独特なスカートの動きはどのくらい再現されるのだろうか？

勝ちポーズでのアップの表情。大きめの目と艶のある唇もほぼ完璧に再現。男性ファンも満足のデキだ。

ドラムも試合もスティックさばきがポイントなの

# LISA

バンド“オーキッズ”ではドラムを担当、草波道場では師範代と、外見のカワイサからは想像できないパワフルさを持つリサ。ダブルスティックを華麗に操り、隙のない攻めでドラムを叩くように流れるように攻撃を叩き込む。相手を浮かせてからの「オーキッズ・スペシャルビート」など強力な技が多く初心者でも扱いやすいキャラだ。

name:草波リサ
team:オーキッズ
ARMS:ダブルスティック

サターン版「ラストブロンクス」プロデューサー安部氏に聞く

## 現状と今後

多忙を極め疲労もたまっていく安部氏。しかし、テンションはどんどん高まる一方だとか。

本誌■ゲームショウから1カ月ほど経ちましたが、現在の開発状況はいかがですか？
安部■そうですね。まずキャラクターが全員入りました。今回の画面写真では一部まだ不完全な部分もありますが、それはすでに直っていますのでご安心ください。背景もリサのステージが入って、合計5つ。あとのステージも着々と開発は進んでいます。次はかなり進んだバージョンで紹介していただけると思いますよ。
本誌■ゲームショウでのユーザーの声を聞いて変更しようという点はありますか？
安部■残像と影がなかったので、そこを望む声が多かったですね。特に残像は印象的だったようで、現在検討中です。解像度等の関係でかなり画面がうるさくなるのでサターン版用に新規に作り直しですね。あと、関係者の方からいわれたんですけど、対戦時と勝ちポーズになったときにモデルの切り替えをしているだろうと。アップ時の顔のテクスチャーがしっかり描かれていたからみたいですけど、切り替えはしていません(笑)。
本誌■技術的に難しいことが行われているんですか？
安部■そうですね。技術的に難しいといえば難しいかもしれませんが、どちらかといえば開発の方向決めですね。最初からビジュアルの再現性を目標にして作ってきたことですので、それがうまくできている感じですね。
本誌■今後の状況はいかがですか？
安部■キャラ的にはやはりリサですね。リサのスカートは最後までがんばりたいと思っています。それから残像とかのエフェクト面が難しそうですが、これからつめていきます。あとオリジナル部分では、ムービーが順調にできています。スタッフは気合い入りまくりですよ。
本誌■音声面で声の取り直しをされると聞きましたが。
安部■まだ発表できないんですが、ちょっと使う予定があるんですよ(笑)。
本誌■最後に一言お願いします。
安部■アーケード版の完全移植に関してはかなり順調に進んでいます。キャラとかステージもこれからどこをどう直していけばいいのかほぼ見えてますから。あと、オリジナル要素も順次作っていますので、今後の発表を楽しみにして待っていてください。

# ヌンチャクの連続攻撃で一気に決める

「アップドラフトショット」で相手を高く宙にふっ飛ばす。ヌンチャクがヒットしたときの重みが爽快な技だ。

勝利ポーズ時のアップで凛々しい表情が確認できた。広いおでこもインパクトあり。「スカルヘッドクラッシュ」の頭付きの痛さも納得?

連続技には欠かせない「ダブルハリケーンショット」。地面に落ちた相手がバウンドしたところでをさらに攻撃を叩き込む。11ヒットまでたたき出す連続攻撃はジョーならでは。

## JOE

name:稲垣　丈
team:新宿MAD
ARMS:ヌンチャク

右手のヌンチャクと左拳のコンビネーションで見事な連続技を繰り出すジョー。ヌンチャクで相手を高く吹っ飛ばしたときの爽快感や、バウンドを使った連続技のが気持ちの良いキャラクターだ。一撃のダメージが大きく、さらに「ダブルハリケーンショット」を使ったコンボが格ゲー上級者に人気。ヌンチャクの動きやその軌跡、バウンドやフェンスを使ったコンボの手応えが、ジョーを使ううえでぜひ再現してほしい要素だ。

## 広がるラスブロワールド!! ～ラジオドラマ編

安部氏はサターン版開発の一方でアフレコ現場にも参加。ラジオドラマのシナリオやキャライメージの監修を行っている。

サターン版ラスブロの発売に向けて、ラスブロワールドは様々なメディアに展開中だ。今回は、アーケード版と同じ声優が出演しているラジオドラマにスポットを当てるぞ。先日行われたアフレコ現場に取材を敢行。主役3人の声優さん（冨永さん、檜山さん、若本さん）と安部氏にインタビューした。

本誌■まず、名前と役名、役作りに心がけたことを一言ずつお願いします。
冨永■草波リサ役の冨永みーなです。役作りはそのまま小ギャルです（笑）。ドラマでは彼女がはしゃいでたり、好きな人がいたり、そういう日常の部分が出せると思います。苦労したのは投げキッスでした（笑）。
檜山■富家大をやっています檜山修之です。ゲームの声の時よりキャラクターの性格づけは、ドラマの役作りの方が楽ですね。ゲームよりも世界観がはっきりするし、キャラクター同士の関係もここで明確になってきますからね。
若本■黒澤透役の若本規夫です。一癖も二癖もある容赦のない悪、そういうキャラクターを表現しようとすると、すごみとかは台詞とかではなかなか出せないので、うまく表現するのが難しいですね。
本誌■ドラマとゲームでの、リスナーのイメージの違いなどはないでしょうか?
安部■アーケードと同じ声優さんなので、イメージ的には同じだと思います。ゲームは台詞が限られている分、ファンの方の頭の中で想像して膨らませてる部分があると思うんですよ。いわば100人の頭の中に100人分のラスブロがあるわけで、ラジオドラマはあくまでもその中の1つとして考えていただければと思います。
本誌■ラジオドラマのここに注目、というところは?
冨永■元気でちょっとわがままなリサちゃんのドラマが描かれているので、ゲームとは違う部分の彼女を楽しんでほしいです。

特報!! LAST BRONX

次々号（5月30日発売）で重大発表あり!? お見逃しなく!!

巨大なハンマーで殴り飛ばす「アッパーハンマー」。連続技のバリエーションが少ないザイモクはフェイントを駆使してコマンド投げを使うことが多い。

# 巨大ハンマーで相手を地面に打ち込め！

ザイモクの勝利ポーズ。表情だけでなく刺青や胸元のお守りも見事に再現。これなら2Pキャラの背中の「葱」も完璧に再現できているハズ。

「ハンマーグライド」で相手の足元をすくう。巨大なハンマーを片手で振り回すほど力持ちのザイモク。打撃技の重みを早く実感したい！

巨大なハンマーを振り回し、一撃必殺の「ワーカーボム」でとどめを刺す。豪快という言葉がピッタリハマるザイモク。技が大振りで隙が多く、唯一「当て身技」を持っているキャラで、上級者向けのキャラクターだ。投げ技の多いザイモクとしては、投げを使ったときの豪快なカメラアングルは欠かせない。その辺りの迫力の画面は次回の情報を期待せよ。

# ZAIMOKU

name:財目三郎 team:葛飾ダンプスターズ ARMS:ハンマー

檜山■ゲームとドラマの違いを楽しんでもらえればと思います。ゲームをやるにも、ドラマを聴いたあとのほうがイメージも湧くと思うんですよ。キャラクターに対する感情移入度も高まると思いますし。
若本■黒澤の1つのニュアンスが僕自身少しわかってきました。今回はとりあえずキャラクターの片鱗を見せたという感じです。
本誌■今後のドラマの展望を。
安部■ラジオドラマで、なぜこのキャラクターは闘わなければならないのか、というところを明らかにしたほうが、ゲームをするときも感情移入度が深まるし、ラスブロの世界も広がると思うんです。そういうところを楽しんでいただきたいですね。

リサ役 冨永みーな

トミー役 檜山修之

黒澤役 若本規夫

上の3人以外の出演者は、工藤優作／矢尾一樹、稲垣丈／塩沢兼人、港野洋子／緒方恵美、豊錦郷／井上喜久子、財目三郎／玄田哲章、レッドアイ／林延年、と超豪華。放送は6月までの予定だ。お聞き逃しのないように！

ラジオドラマ「ラストブロンクス」は『佐竹雅昭・林原めぐみの無法塾』内で好評放送中！

**文化放送**
（毎週火曜日21:30～22:00）

**ラジオ大阪**
（毎週月曜日21:00～21:30）

# ぱにっく Panic ちゃん

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 70%

●イマジニア
●8月8日
●6,800円(限定版7,800円)
●OVAアドベンチャー
●全年齢推奨

## ゲームで楽しめる本格アニメ OAVアドベンチャー登場!!

OVA（オリジナルビデオアニメーション）のようなハイレベルの映像を楽しめる「OVAアドベンチャーゲーム」が登場！　本作はただのアドベンチャーとは違い、「アニメーションのなかにゲームが入っている」というほど大量のアニメ映像が用意されているのが特徴だ。アニメファンも納得できる高画質でじっくりと堪能できるぞ！

かわいいギャルも登場するのでそちらのファンも必見なのだ！

### キャラクターデザインは木村貴宏氏

キャラクターデザインは、TVアニメ「勇者王ガオガイガー」や、ゲーム「ヴァリアブルジオ」などでおなじみの木村貴宏氏が担当。

### ナゾの美少女

本作のアニメーションムービーは、なんと総計90分以上！　それだけで普通のOVAよりもおトクかも。ちなみに本作の舞台となるのはレンタルビデオショップということで、随所に映画のパロディが登場する。そのあたりも要注目だ。

### ぱにっくちゃん

推定年齢16歳

（声・柳原みわ）

おっちょこちょいで、すぐにパニクってしまうけど、自分のことよりも他人のことを心配してしまう心のやさしい女の子。明るくキュート♥なので、働いているレンタルビデオショップではたちまち人気者になる。かわいいし足も細いので大合格って感じ。

## ぱにっくちゃんが動きまくる！ 高画質のアニメムービー

いつも明るく元気なぱにっくちゃん。そんな彼女はいろいろと謎が多い女の子でもあるのだ。ときには悲しい表情を見せることも……。まあ、泣いても笑ってもかわいいんだけどね。

### ぱにくっちゃんは泣いても笑ってもかわいいのだ

困った表情もカワイイぱにっくちゃん。ところで、ぱにっくちゃんったら結構アンビリーバボーな髪形してんのね。

## STORY～退屈な日々に嵐の予感!!

レンタルビデオショップ「はんぐおん」で働くケンゴ(主人公)は刺激のない日々に飽き飽きしていた。刺激がない理由はカンタン。ケンゴのまわりにかわいい女の子がいないのだ。ケンゴは理想の女の子を絵に描いたりして、退屈な日々を過ごしていた。そんな中、ケンゴの絵を見た店長が、彼に店員募集の広告を作るように命じる。いやいやながらもコンピューターで広告を作るケンゴ。すると突然、モニターに絵とそっくりの女の子が現れたのだ。コンピューターにアクセスして来たのは「ぱにっくちゃん」という女の子だった。

身近にカワイイ女の子がおらず、刺激のない日々を過ごすケンゴ。

理想の女の子を思い浮かべ、絵に描いてみたりすることも……。

店員募集の件を教えると、即OKの返事が！　うまいことやったな。

### 絵とそっくりな女の子が……

ケンゴがコンピューターで広告を作っていると、なんと絵とそっくりな女の子からアクセスが！　彼女は、「ぱにっくちゃん」というらしい。

さっそく「はんぐおん」で働くぱにっくちゃん。でも、これから何かが起こりそうな予感が……。

## とらぶるちゃん
### 推定年齢16歳
### (声・長沢美樹)

ぱにっくちゃんを追うようにしてビデオショップ「はんぐおん」にやってくる謎の美少女。本来はやさしくておとなしいが、別のプログラムに操られているため、非常に冷酷な性格になっている。誰に操られてるのか、がっつん気になります～

## なんか問答無用って感じ

「どうだー!!!!」と言わんばかりに揺れる胸、むね、ムネ……。しかも、左右の乳房が上下別方向に揺れるとは……。おじさん、驚いちゃったよ。これはニュートンの法則に反している(たぶん)。ゆえに「ぱにっくちゃん」は物理学上の大発見なのだ(ウソ)。

イマジニア広報S氏いわく「いやー、社内で遊んでると、まわりの視線が熱くてね」……そうか、わかったぞっ！　このド迫力映像を鑑賞中、プレイヤーの背後に迫る親(姉、妹などでも可)の影。キミも思わずパニックっ!!　だから「ぱにっくちゃん」なんですね？　「ちがいます」(S氏)。にしても、登場するだけで高品質な胸のアニメーション見せつける2人の活躍から、目が離せないぞ！

人気声優、柳原さんと長沢さんがおりなす「かけあい漫才」さながらのやりとりも聞きどころだ。

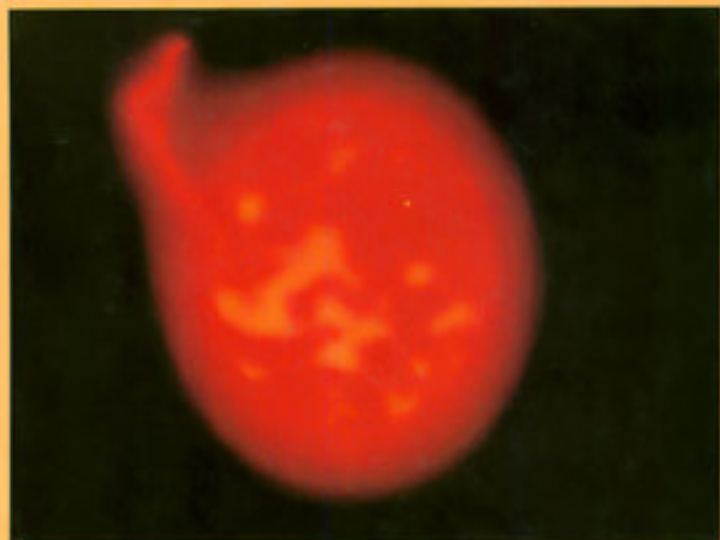
口もともセクシーなとらぶるちゃん。プレイヤー＝主人公「ケンゴ」は文字どおり彼女の巻き起こすトラブルに…。

## 限定版も出るぞ!!

本作は通常版のほかに、限定版も発売される。限定版についてくるおまけは「ぱにっく＆とらぶるピンズ」と、声優の柳原みわさんと長沢美樹さんが歌うテーマソング2曲などを収録した「プレミアムCDシングル」。そして「ぱにっく＆とらぶる着せ替えセット」の3点だ。

JUL 1986 SALAMANDER

JUN 1987 LIFEFORCE

JAN 1996 SALAMANDER2

# 沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS

●6月19日発売●5,800円
●2人同時プレイあり●全年齢推奨

SPECIAL 特報!! REPORT

コナミ シューティング

かつて紅蓮の炎とともに現れ、水の惑星ラティスを襲撃した〝サラマンダ〟。惑星の命すら飲み込み、自ら膨張を続けた超巨大生命体〝ライフフォース〟。

そして、宇宙を深き闇でおおい包まんと亜空間より侵略を企てた生命体〝ドゥーム〟。あまたの勇者を魅了した聖戦がいま「沙羅曼蛇 DELUXE PACK PLUS」として蘇る!

## あの「沙羅曼蛇」が豪華なカップリングで帰ってきた!

〝DESTROY THEM ALL!!〟

1986年、当時を知るゲーマーにとっては懐かしい響きである。「グラディウス」の続編としてアーケードに登場した「沙羅曼蛇」。縦、横にスクロールが変化するステージ構成、プロミネンスステージに代表される大胆かつ華やかな演出、その後における名作「グラディウス」シリーズの地位を不動のものにしたというのは、年季の入った(?)ゲーマー諸氏には、いまさら語るまでもないだろう。

シリーズ最新作「沙羅曼蛇2」を含め、計3タイトルのカップリングとなる本作では、新たにオリジナルのオープニングムービーを収録。11年の時を越え「沙羅曼蛇」がここに復活する。

## From「沙羅曼蛇2」

1P 187200 HI 187200

アイテムを拾得し、パワーアップ。基本となるゲームシステムは「沙羅曼蛇」から引き継ぐ。

1P 48000 HI 57300 2P 37700

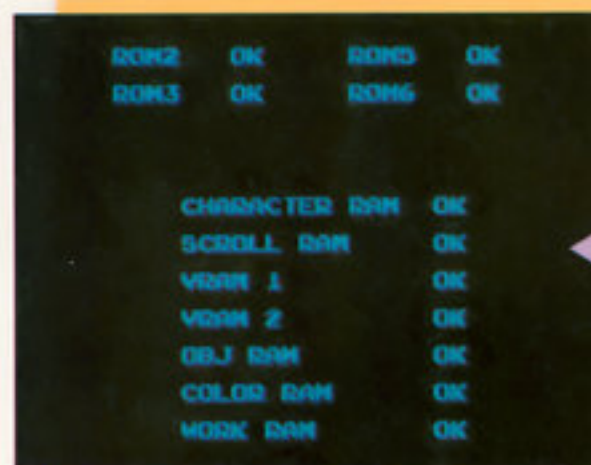
「沙羅曼蛇」同様、「2」でも2人同時プレイが可能。エンディングまでチームワークがものをいう。

1P 265000 HI 265100 PRESS START

オプションを犠牲にしつつも、周囲の敵や弾を蹴散らす「沙羅曼蛇2」だけの新要素〝オプションシュート〟。爽快感は抜群だ。

## 沙羅曼蛇を徹底追及！気になる移植度は？

〝完全移植〟、名作復刻をうたうには、必要不可欠のテーマ。思い入れのあるプレイヤーにはわずかなアルゴリズム、当たり判定の違いも許せないに違いない。移植度の高さでは、昨年リリースされた「グラディウスDELUXE PACK」ですでに立証済み、という感もあるのだが。ここはあえて「沙羅曼蛇」にスポットを当て、移植度をチェックしてみることした。

その答えは……、下の写真を見てもらえば一目瞭然、まさに申し分なし、といったところである。むしろ、当時の記憶が風化しつつある我らゲーマーにとって、微に入り細に渡る完成度を確認しつくすことができるのか？　こちらのほうが逆に心配になってくるほどだ。

知る人ぞ知る、基板立ち上げ時のロムチェック画面をも再現。今回もこだわる。

ステージ6、中ボスともいうべきビックコアの安全地帯もこのとおり、完全再現。

TRY! AGAIN!! 2周目以降も……

ステージ1のボス、ゴーレムに当たっているようで当たっていない（写真上）。ステージ2、飛来する隕石にミサイルを当てつづけると、隕石をすりぬけられるようになる（写真右）。アーケード版に存在したこんな大道芸も再現可能。もっとも攻略の役には立たないのだが……。

当時のディープなファンにはこちらを見てもらったほうがいいかもしれない。2週目、3周目以降のプロミネンスが吹き上げるパターン（写真上）、グラディウスシリーズ恒例？の撃ち返し弾（写真左）。はたして現在、ここまでたどりつけるプレイヤーが何人いることでしょう？

## 隠れた（？）名作「LIFE FORCE」を収録！

1987年、「沙羅曼蛇」とは似て非なるもう1つのグラディウスシリーズが登場した。よりバイオチックに進化した敵、そしてパワーアップは「グラディウス」のパワーアップゲージ方式を踏襲、そのゲームの名は「ライフフォース」である。

もともとは「沙羅曼蛇」の海外版を逆輸入したものだが、「沙羅曼蛇」にはなかった自機のエクステンドもあり、難易度は低め。また微妙に敵のアルゴリズムが異なるなど、おそらくは「沙羅曼蛇」ブレイクに対するコナミのファンサービス、といった趣も強い作品であった。

出荷台数がさほど多くはなかったため、アーケードでその画面を見た人も少かったというのが悔やまれたが、今回の「DELUXE PACK PLUS」では、通好みの逸品として堂々の殿堂入りを果している。

カプセルを入手し、パワーアップ。なお、1Pと2Pではパワーアップゲージの配列が異なる。

「沙羅曼蛇」ステージ5のボスも、「ライフフォース」ではギーガー調の禍々しい姿で登場する。

## 懐古CLUMN 「名作」と言う名の呪縛……!?

1986年というと、見渡すかぎり田んぼという、〝ド〟がつくくらいのイナカに住んでいた私。むろん、そんなところにゲーセンなんぞ洒落たものはなく、当時大ブームの「スーパーマリオ」にいそしむ普通の高校生でした。何か面白そうなゲームはないかと、たわむれにゲーム雑誌をパラパラめくったところ、飛び込んできたのが、そう「沙羅曼蛇」だったのです。

それ以来、月に数回はチャリンコで1時間もかかるような街のゲーセンに繰り出し、プレイにいそしんだ私。とはいうものの、そんなパンピー同様の私に「沙羅曼蛇」がクリアできようはずもなく、なけなしの小遣いをはたいた後は、「難しい、難しい」と念仏のようにつぶやくだけ。それでも懲りずにゲーセン通いを続けたのは、当時のゲーム雑誌がこぞって「沙羅曼蛇」を、名作だ！　傑作だ！　タイトルがヤンキーだ！（これは違う）と、さんざん褒めまくっていたからに他ならない。今振り返ってみれば、新興宗教よろしく、当時はあの〝名作〟という言葉にだまされていたような気も……!?　もっとも、エンディングを見た1年後、なんとか大学にもぐり込んでいた私はすっかりコナミフリークになっていましたとさ。　（ライター・村山和幸）

「2」にも登場のテトラン様。すっかりお世話になってますなあ。

次回、「沙羅曼蛇2」の完成度に迫る！

特報!! SPECIAL REPORT

# ロックマンX4

●カプコン●8月1日発売●5,800円●アクション●全年齢推奨

## 人気アクション第4弾がこの夏登場!

ちょっぴり辛口の横スクロールアクションロックマンXシリーズの新作が、この夏発売されるぞ。バスターで敵を蹴散らし、ボスの能力を手に入れパワーアップしていくという基本的な部分は同じだが、このX4には今までにない新要素盛りだくさん。今まで通りバスターを使う主人エックスに加えて、その親友ゼロが始めから使用可能になり、2種類のアクションとストーリーが楽しめるようになったのだ。さらにサターン版X3から好評のアニメーションムービーも入り、ストーリーの、のめり込み度は前作以上。またビジュアルにはCGを使用し、今までのロックマンシリーズとは一味違ったタッチで描かれているぞ。

このような巨大ボスも今までと同じく登場する。溜め撃ち、ダッシュ、特殊能力を巧みに使い、襲い来るイレギュラー達を蹴散らすのだ。

## X4のストーリーに関わるキャラクター達

ダブル

ジェネラル

カーネル

アイリス

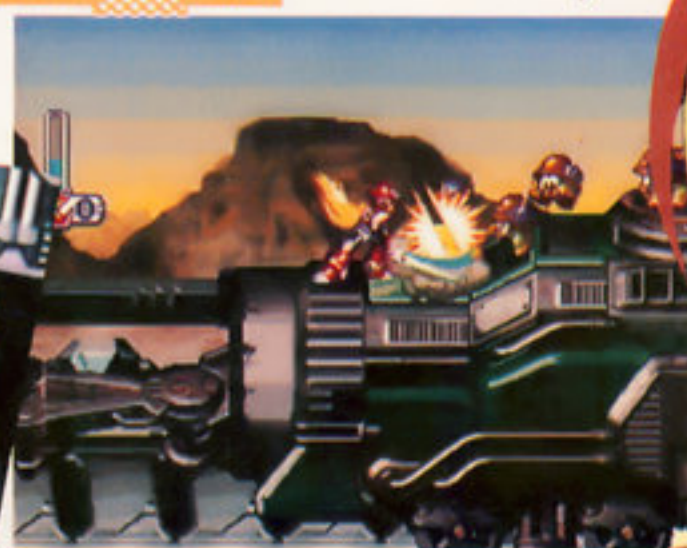
## CGを使ったロックマンの世界

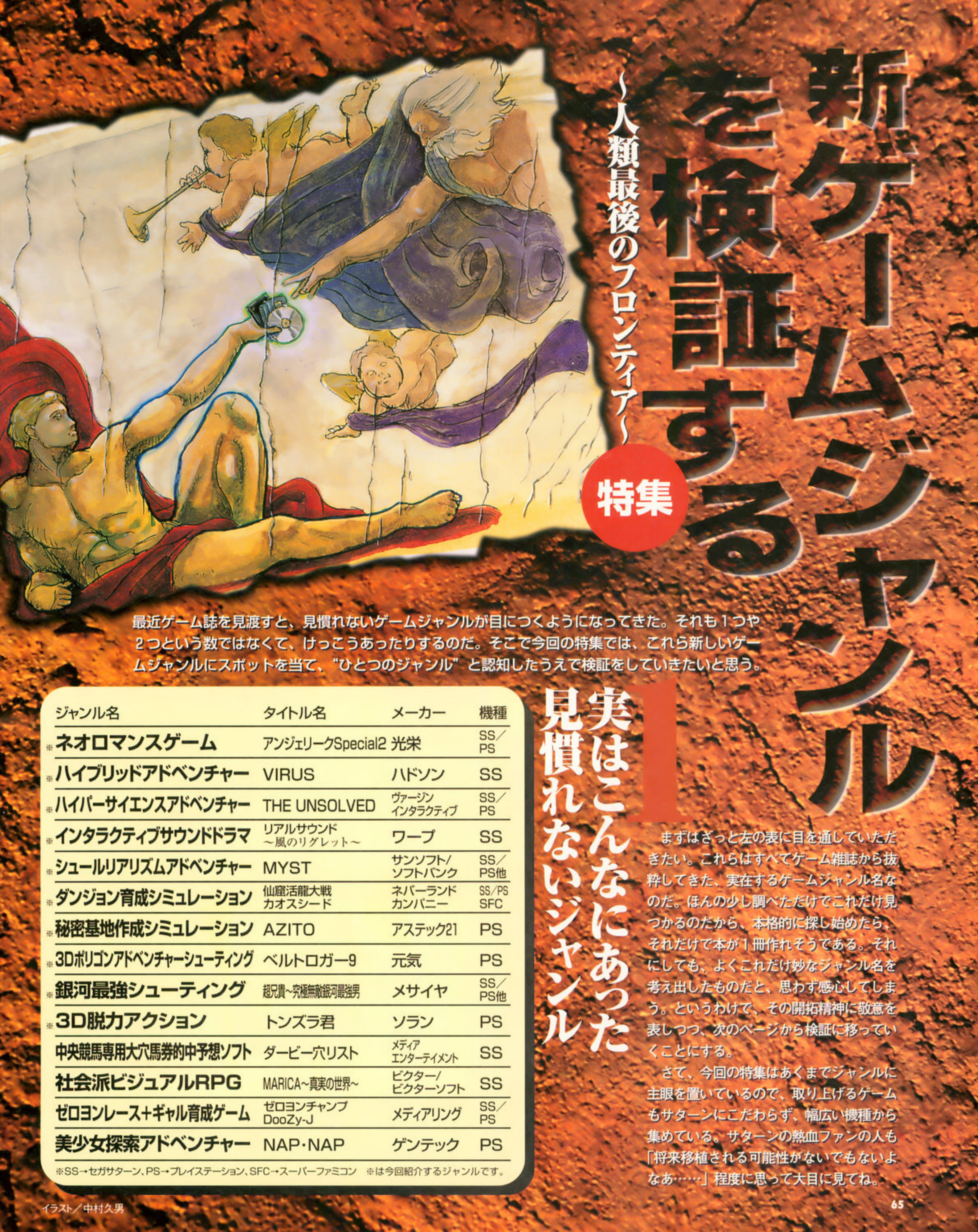
エックスのおなじみのバスターを撃つアクションにも変化が。溜め撃ちは前作より、ややオーバーアクションになっているようだ。溜め時間の長さに比例して、ショットの威力が上がっていくぞ。

敵の攻撃を避けたり、素早く移動するときに重宝するダッシュ。X4からは残像がつくようになった。空中を移動できる、エアダッシュ、ダッシュジャンプなどのビジュアルはどう変わるのだろうか。

## 2人目の主人公、ゼロの実力は?

X3から使えるようになったゼロは、得意のビームサーベルを使って活躍するぞ。倒したボスから「必殺技」をラーニングすることで使える技が増えていき、パワーアップしていく。バスターを使うエックスとはまったく違ったゲーム性が楽しめるのだ。

ビームサーベルを大きく振りまわすゼロ。近距離の敵を攻撃するのに絶大な威力を発揮するぞ。

## ビームサーベルですべてを切り裂け!

 ※画面は開発中のものです。

# 特集 新ゲームジャンルを検証する
## ～人類最後のフロンティア～

最近ゲーム誌を見渡すと、見慣れないゲームジャンルが目につくようになってきた。それも1つや2つという数ではなくて、けっこうあったりするのだ。そこで今回の特集では、これら新しいゲームジャンルにスポットを当て、"ひとつのジャンル"と認知したうえで検証をしていきたいと思う。

| ジャンル名 | タイトル名 | メーカー | 機種 |
|---|---|---|---|
| ※ネオロマンスゲーム | アンジェリークSpecial2 | 光栄 | SS／PS |
| ※ハイブリッドアドベンチャー | VIRUS | ハドソン | SS |
| ※ハイパーサイエンスアドベンチャー | THE UNSOLVED | ヴァージン インタラクティブ | SS／PS |
| ※インタラクティブサウンドドラマ | リアルサウンド ～風のリグレット～ | ワープ | SS |
| ※シュールリアリズムアドベンチャー | MYST | サンソフト/ソフトバンク | SS／PS他 |
| ※ダンジョン育成シミュレーション | 仙窟活龍大戦 カオスシード | ネバーランドカンパニー | SS/PS SFC |
| ※秘密基地作成シミュレーション | AZITO | アステック21 | PS |
| ※3Dポリゴンアドベンチャーシューティング | ベルトロガー9 | 元気 | PS |
| ※銀河最強シューティング | 超兄貴～究極無敵銀河最強男 | メサイヤ | SS／PS他 |
| ※3D脱力アクション | トンズラ君 | ソラン | PS |
| 中央競馬専用大穴馬券的中予想ソフト | ダービー穴リスト | メディアエンターテイメント | SS |
| 社会派ビジュアルRPG | MARICA～真実の世界～ | ビクター/ビクターソフト | SS |
| ゼロヨンレース＋ギャル育成ゲーム | ゼロヨンチャンプ DooZy-J | メディアリング | SS／PS |
| 美少女探索アドベンチャー | NAP･NAP | ゲンテック | PS |

※SS→セガサターン、PS→プレイステーション、SFC→スーパーファミコン　※は今回紹介するジャンルです。

## 1 実はこんなにあった見慣れないジャンル

まずはざっと左の表に目を通していただきたい。これらはすべてゲーム雑誌から抜粋してきた、実在するゲームジャンル名なのだ。ほんの少し調べただけでこれだけ見つかるのだから、本格的に探し始めたら、それだけで本が1冊作れそうである。それにしても、よくこれだけ妙なジャンル名を考え出したものだと、思わず感心してしまう。というわけで、その開拓精神に敬意を表しつつ、次のページから検証に移っていくことにする。

さて、今回の特集はあくまでジャンルに主眼を置いているので、取り上げるゲームもサターンにこだわらず、幅広い機種から集めている。サターンの熱血ファンの人も「将来移植される可能性がないでもないよなあ……」程度に思って大目に見てね。

イラスト／中村久男

# 分析、新しいゲームジャンルワールド

このページでは、簡単なおさらいと、新ジャンルが引き起こしている問題を紹介する。新しいジャンルを見に行く前に、ちょっと知識を蓄えておこう。

## 2 本来ジャンルは8種類に分けられていた

### アクション

基本的にはリアルタイムでキャラクターを操作して敵を倒していくゲーム。プレイヤーの反射神経が試されるものが多い。最近は対戦格闘ものがこの分野の主流となっている。

### アドベンチャー

プレイヤーが物語の主人公となり、ゲーム中に設定された世界を冒険していくゲーム。最近は、場面ごとの決断（選択）により、物語が幾重にも分岐していくものが多くなった。

### ロールプレイング

設定された物語の中を冒険し、プレイヤーの分身であるキャラクターを成長させていくのが醍醐味のゲーム。アクションタイプのものやダンジョンタイプのものなどがある。

### シューティング

アクションゲームの中でも、特に「撃つ」ことに主眼をおいたゲーム。2D/3Dのスクロール画面の中で自機を操作し、敵を攻撃していくものが主流。飛行タイプのゲームが多い。

### その他

ゲーム誌では、今までの7つの分野に当てはまらないものを「その他」としている。中には教育ソフトなどゲームでないものも含まれている。分からないとりあえずここに入る。

### テーブル

トランプ、麻雀、将棋など、実際のゲームをモデルにしたものが多い。人生ゲームやモノポリーもこの分野だ。近年、思考が強化されたプロ顔負けのソフトも多く登場している。

### スポーツ

野球やテニスをはじめ、実在するスポーツをアクションゲーム化したものが多い。レースゲームもこの分野に入る。毎年、データを更新したシリーズものが出るのも特徴だ。

### シミュレーション

もともとはウォーゲームと呼ばれる分野。現実にありそうな設定の中で、戦闘や経営などを疑似体験できる。情報はほとんど数値化され、高度の戦略性が要求されるものもある。

細分化されてきたゲームジャンルだけど、もとをたどって行くと、おおよそ上の8つに分類することができる。それではこれを踏まえたうえで、ジャンルが細かく派生していった課程を考えてみよう。

まずもっとも多いと思われるのが『変形型』。既存のジャンル名の上に言葉を足したもの、例えば「ハイブリッドアドベンチャー」などがこれにあたる。次に『交配型』。これは2つ以上の大きなジャンルが、単純にくっついたものと考えていい。シミュレーションとRPGが合体した「シミュレーションRPG」などは、すでに1つのジャンルとして定着している。新ジャンルのほとんどはこの2つにあてはまると思われるが、一応最後に考えられるのが『突然変異型』。完全に新境地を開いてしまうわけだから、登場すれば常識をくつがえす大ヒットを飛ばす可能性も秘めている。もっとも、そう簡単にいかないのが世の常なんだけどね。

## 3 恋愛シミュレーションは戦略ゲームなのか？

「恋愛シミュレーション」もここ数年メジャーなものとしてすっかり定着した、かに思われている。ところがである。例えばキミが、『ときめきメモリアル』の話をするために、ある大手のパソコン通信の会議室を探したとしよう。するとなぜか、「戦略ゲーム」という会議室に行かなくてはならないのだ。もちろんこの部屋は『大戦略』などをはじめとする戦争シミュレーションが主体の場所だ。確かに恋愛も戦いではあるけれど、それにしても、戦争と恋愛が同居している様子は、はたから見るとミスマッチで面白いが、当事者にとってみたら大問題に違いない。

このことは「シミュレーションゲーム」という名称の会議室を、単純に「戦略ゲーム」に置き換えてしまったことが問題の発端だった。現在、恋愛系のゲームとの住み分けが、真剣に討論されているが、このように新ジャンルの急激な増加が、思わぬところで物議をかもしている例もあるのである。

**ときめきメモリアル**

『恋愛シミュレーション』というジャンルを確立させたゲーム。その功績は大きい。

**トゥルーラブストーリー**

『ときメモ』同様、パソコン通信で話題になっているPS用恋愛ゲーム。

# 4 新ジャンルを名前から想像するとこうなる!!

## ネオロマンスゲーム

絶滅の危機を迎えている2人(匹?)のロマンスの行方は、まさにハラハラの連続だろう(泣)。

### 勝手に想像！

この殺伐とした時代に、一見清涼感すら感じさせるネーミングを持つネオロマンス。でも、いざどの辺が新しいロマンスなのかと考えてみると、恋の対象が同性だとか、すごい年齢差だとか、はたまた相手が人間ですらない(宇宙人?)とか、よけいなことばかり思い浮かんできてしまう。いずれにしても、普通の恋にあきた人向きという感じかな？

### 名づけ親より　女性向けのネーミング

実は特に由来らしい由来はないんですが、ネオ＝新しい、ロマンス＝自分もあやかりたいくらいな、清純で理想的な恋愛(某国語辞典より)というくらいですから(?)、これまでにない新しいカタチで恋愛が楽しめる女性向けのソフトの名称として、ピッタリなのではないかと思っています。プレイしたすべての皆さんに、ロマンティックな気分にひたってもらえたら幸いです。　(光栄広報　矢澤)

### 代表作

「アンジェリークSpecial2」光栄(SS/PS)■女性ユーザーをメロメロにした、光栄の新境地。宇宙を統べる女王となるか、守護聖様との愛に生きるか、はたまた守護聖様同士の関係にやきもきするかは貴女しだい。

「女の子からの視点の恋愛もの」という新境地を開いたゲーム。

## ハイブリッドアドベンチャー

これは“西洋”と“東洋”がハイブリッドした場合。なんか、アメリカ人が日本の文化を勘違いして作ってしまった映画みたいだ。

### 勝手に想像！

「ハイブリッド＝混血」ということは、もうなんでもアリのアドベンチャーということになる。となると、『悪の組織に洗脳された妹を救い出すべく、娘を育てながら遊園地を作って、ドラゴンに乗り原子炉を壊す、3Dポリゴンフルアニメーション(振動つき)ストーリー』なんてのも、このジャンルに登場することが可能だね。

### 名づけ親より

ハイブリッドとは異種形態の融合ですが、簡単にいうとジャンルや表現上の不要な垣根をとっぱらった、いわばイイとこ取りの新形態です。見た目ではまず、空間や質感を表現する時はCGを、キャラの表情や感情を演出する時はアニメを使いました。モンスターも韮沢氏のデザインが最大限いかされるように、メカメカしいものはCG、氏いわく「ニラニラしたもの」はアニメで表現しています。その他システム、ゲーム性においてもジャンルを超えた融合を果たしています。　(ハドソン「ウイルス」監督 秋元哲也)

### 代表作

「ウイルス」ハドソン(SS)■22世紀サイバーネットと呼ばれる仮想世界に突如現れた殺人ウイルス。プレイヤーは電脳犯罪捜査官となり、数々の謎と生死を賭けた闘いに挑む。CGはセガ、音楽はエイベックスが協力する3社共同プロジェクト。

アニメーションとCGを融合させた新感覚のアドベンチャーゲーム、それがこの『ウイルス』だ。

## ハイパーサイエンスアドベンチャー

### 勝手に想像！

強力な科学？　ひょっとして選択肢がすべて科学式で書かれてるとか、あるいは事件解明に相対性理論を使ったりするアドベンチャーか？　文系人間にはキツそう。

### 名づけ親より

ハイパーサイエンスアドベンチャーとは、現実世界で発生する可能性をもった未解決事件や超常現象情報に対し、プレイヤーの持つ知識や指向性で推理検証し、最終的にプレイヤー自身が理論的見地から結末を判断するＡＤＶとして定義づけております。
(日本メディアプログラミング㈱　吉原)

### 代表作

「THE UNSOLVED」ヴァージン インタラクティブ(SS/PS)■落ちこぼれの新聞記であるプレイヤーは、怪奇殺人事件の謎を解明する。

YESかNOのニュアンスで答えながら、ゲームは進む。

## インタラクティブサウンドドラマ

### 勝手に想像！

双方向ということは、こっち(ユーザー)も何か言わなきゃいけないのだろうか？　それにしても「音のドラマ」とは、ゲームもやっとラジオに追いついたということか？

### 名づけ親より

僕もう、ジャンルとかには特にこだわってないんですね。ただ、サブタイトルの一部みたいなもので「あぁそうなんだ」ってわかってくれればいいやという意味で付けています。雑誌に提出する書類なんかで“ジャンル”ってあるんですが、ふさわしいものがないんですね。　(ワープ　飯野)

### 代表作

「リアルサウンド～風のリグレット～」ワープ(SS)■世界で初の”聞く”ゲーム。柏原崇、菅野美保、篠原涼子など声優陣も豪華だ。

※画面が真っ暗ですが、ミスプリントではありません。

## シュールリアリズムアドベンチャー

**名づけ親より**
作者の主観を自由に表現したシュールリアリズム調のグラフィックが特徴のＭＹＳＴ。その独特な世界観が、今までのアドベンチャーの枠を超えた新ジャンルであるという意味をこめて、名づけました。この秋発売予定の２作目もよろしく！
（サン電子　今関）

**勝手に想像！**
シュールリアリズムをそのままアドベンチャーにすると、絵がダリ風にとろけて、会話は吉田戦車風の不条理な感じになりそうなのだが、はたしてどうだろう……？

**代表作**
「MYST」サンソフト/ソフトバンク（SS/PS）■1冊の日記に描かれた幻想的な世界で、何をすべきかを考え謎を解いていくアドベンチャー。

美しいけど、どこか寂しげなCGが印象的だった。

## ダンジョン育成シミュレーション

**勝手に想像！**
ダンジョンを育成するとなると、名前からは『ザ・タワー』に近い印象を持つ。でも「建設」じゃなくて「育成」だもんなぁ。冷静に考えるとすごい名前のジャンルだ。

**名づけ親より**
今でこそダンジョン育成シミュレーションと命名されていますが、制作中はダンジョン作成ゲームとかアクションシミュレーション育成RPG（なんだそりゃ）とか呼ばれていました。でもこのジャンルって他社さん作らないでしょ？　1ソフト1ジャンルってちょっとさびしいかなぁ。（ネバーランドカンパニー　高田）

**代表作**
「カオスシード」ネバーランドカンパニー（SS／SFC他）■弱まった大地にダンジョンを掘り、エネルギーを注入。再び大地を蘇らせよう。

サターン版の発売が待たれるね。（画面はSFC版）

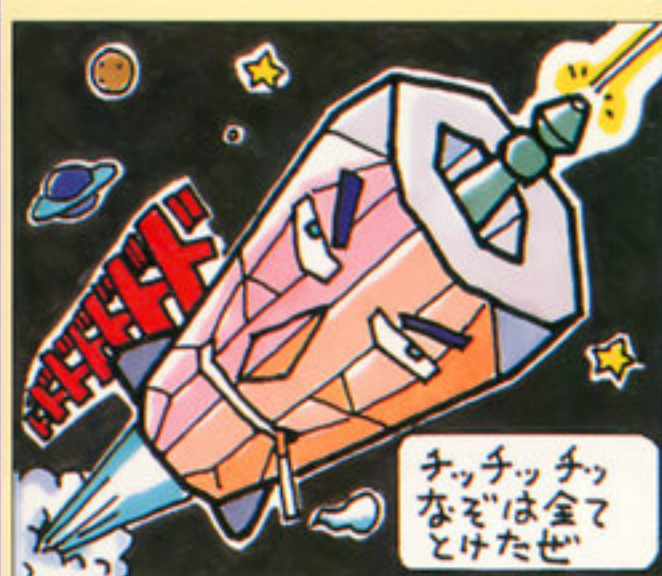
## 秘密基地作成ＳＬＧ

**名づけ親より**
数多く出ている建設シミュレーションの中で、秘密基地にこだわったものがなく、他のものとの差別化の意味をこめてつけました。また、秘密基地にあこがれた世代にアピールするために、あえて新しいジャンルを作りました。
（アステック21　山下）

**勝手に想像！**
きっと秘密基地を作成するために必要な知識が、無理なく学べるゲームなのだろう。全国の秘密基地建設マニアが、待ちに待ったゲームジャンルに違いない。

**代表作**
「AZITO」アステック21（PS）■さまざまな地形に秘密基地を作り、商品の開発・販売などで基地を増強、敵対する基地（組織）を倒す。

あくまで“秘密”なところが、このゲームのポイント。

## 3Dポリゴンアドベンチャーシューティング

**勝手に想像！**
アドベンチャーとシューティングが合わさった時点で、かなり忙しそうな印象がある。会話の間も敵を撃ち落とさなきゃならないのでは？　それもポリゴンのヤツを。

**名づけ親より**
「ベルトロガー9」の場合、“シューティング”、“アドベンチャー”など従来のジャンル名ではゲーム内容を説明するのに不十分だと判断しました。でも造語にしてしまうと浸透しにくいので、従来のジャンルを加えていったところこんなに長くなってしまいました（笑）。　（元気㈱広報部　窪田）

**代表作**
「ベルトロガー9」元気（PS）■主人公・サルー軍曹の戦闘機を操縦。敵ボスを倒し、小惑星帯のコロニー「ベルトロガー9」を開放せよ！

ゲームの方は、わりと硬派な仕上がりになっている。

## 銀河最強シューティング

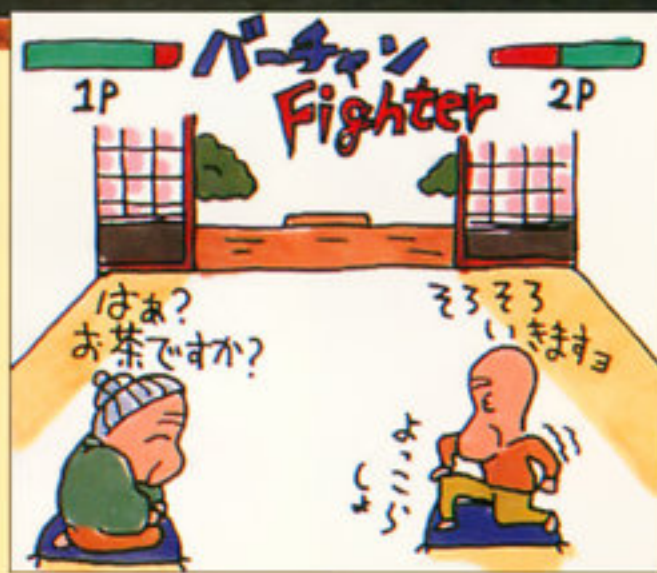
**名づけ親より**
### とにかく銀河最強！
超兄貴は生まれた時から銀河最強ＳＨＴですが……。え？　そんなゲームジャンルはないって？　それではこのジャンルは何と記せば良いのだ？　とにかく銀河最強なんだ!!　（キャリアソフト　肥田）

**勝手に想像！**
「誰が何と言おうとうちが1番！」というメーカーの非常にわかりやすいアピールがそのままジャンルに表されている。空間を制したら、あとはもう時間を超えるしか!?

**代表作**
「超兄貴」メサイヤ（SS/PS）■究極無敵銀河最強男という副題だけでも十分怪しい。キャラは実写を取り込み、難しさも超ヘビー級。

オリジナルのPCエンジン版も“濃い”ゲームだった。

## 3D脱力アクション

**名づけ親より**
### 愛をこめたネーミング
恋する彼女を助け出す愛と勇気の冒険大河ゲーム……の気持ちをこめたネーミング「脱力」とSOLANの真骨頂「３Ｄ」「アクション」の組み合わせ（？）です。
（ポニーキャニオン　広報女）

**勝手に想像！**
3Dアクションに、あえて「脱力」。へたするとマイナスイメージになる単語を挿入することで、思わず虚を衝かれる。フェチなユーザー心を見通したジャンルだ。

**代表作**
「トンズラ君」ソラン（PS）■トンズラ君がトンズラちゃんを救うため、ステージ内に転がる箱を積み上げお立ち台に向かうのだ!!

キャラといい歩き方といい、脱力の名に負けていない。

## 5 ジャンルはこうして決められている

さて、前のページの名づけ親コメントからもわかる通り、たいていの場合ジャンル名は、メーカーでの開発の過程や結果からつけられるようである。また特に新しいジャンル名が与えられる場合は、メーカーの広報担当者が、販売促進の一環として目立つ名前をつけていることが多いのも事実。

しかし一方で、次のような興味深い話もある。それは問屋と呼ばれる、いわゆる流通業者が決めていることもある、というのだ。流通業者から見るといちばん避けたいのは、ソフトの大量在庫を抱え込んでしまうこと。そこで、発売前のソフトを検証した時点で、メーカーの出してきたジャンルとは違うジャンルとして発売することがあるんだね。過去には明らかにシューティングゲームなのだけれど、シミュレーションゲームとして発売された例もあるほどなのだ。メーカーからすると不本意この上ない話なんだけど、その結果として一風変わったジャンルが誕生することもあるのだ。

他にも、雑誌に掲載する時に、メーカーからの資料が不足していたりして、締め切りを目前にした編集者が途方に暮れたあげくに決めてしまったり、あるいは正式に採用されたジャンル名ではないけど「ギャルゲー」のように、世間で通称されたものが、そのまま誌面で使われるようになったものもある。ジャンル名の裏にもいろんなドラマがあるものである。

## 6 愛すべきすべての新ゲームジャンルたちへ

現在、日々新しいゲームとジャンルが誕生していて、それはたいへんけっこうなことだ。常に新しいことに挑戦しようという姿勢がなくなってしまうと、その分だけ可能性がふさがれてしまう。その点ゲームは、将来に向けてまだまだとんでもないものが生み出される余地が十分に残されているといえる。これからも、いたずらにユーザーを混乱させない程度に、面白いものが生まれ続けることを期待しよう。

おなじみ『ロボット大戦』シリーズも"シミュレーションドラマ(略してシミュラマ)"という独自のジャンル名を持っているのだ。

## 意外とマトモなセガのゲームジャンル

「遊びゴゴロ」の多いセガのこと、きっと変なの多いんだろうな……と思ったら意外とマトモ。なぜ?

**セガ・エンタープライゼス 南雲靖士氏**

本誌『セガプレス』でもおなじみ、セガCSプロモーション部の南雲氏。

セガではゲームジャンルを決める際に、明確な取り決めは特にないんですよ。みなさんもご存じかと思いますが、ほとんどのタイトルに、わりと素直なジャンル名がついています。別に伝統とかいうわけではないでしょうけど、なんとなくそうですね。ただ、営業的な判断から、例外的に新しくジャンル名をつけることはあります。これまでの例ですと、メガCDソフト『夢見館の物語』が発売される時に、新しい感覚のゲームであることをアピールするため、"バーチャルシネマ"と呼ばれたことがありました。

そういえばメガCDというと、セガではないのですが強烈なのがありましたね。『スイッチ』というソフトがありまして、そのジャンルが"ギャグアドベンチャー"(笑)。「スラップ君とスティック君の受難ショー、ギャグ魂1000連発!」というらい文句が強烈な作品で、内容はもうギャグの嵐。久本雅美さんや谷啓さんが参加していて、とにかくギャグだけのソフト。あれはインパクトありました。

最近いろんなネーミングを持ったジャンルが登場してるみたいですね。でもそのゲームのイメージが、ユーザーにわかりやすいものなら、逆にいいんじゃないでしょうか。個人的には笑えるネーミングならなおさらOKって感じです(笑)。ただ、いくら面白い名前がついても、肝心なのは、やっぱりゲームのクオリティだと思います。

これが"バーチャルシネマ"『夢見館の物語』。ちなみに名づけ親は、セガの竹崎氏らしい。

## スーパーロボット大戦F応援企画

バン！バン！バンプレスト

# BAN³ PRESTO

**Vol.3**

今週は、いよいよその姿を現した新マジンガー「マジンカイザー」を紹介だ。なんとあのダイナミックプロからもコメントが届いたのだ！

新着情報No.1 **スーパーロボット大戦Fオリジナルロボット**

神か？悪魔か？

## マジンカイザー堂々見参!!

「スーパーロボット大戦Ｆ」にはマジンガーＺ、グレートマジンガーに続く第3のマジンガーが登場するのだ！その名も「マジンカイザー」。直訳すると“魔神皇帝”で、最強のマジンガー誕生という印象だ。一説には「第4次」で活躍した「真・ゲッター」にも匹敵するパワーを持つとも言われ、まさに「神にも悪魔にもなれる」（兜十蔵博士談）マジンガーになるだろう。

パイロットは、マジンガーチームなら誰でも乗ることができる。またカイザーは、フル改造されたマジンガーＺとの選択になる（グレートは残る）。

全長28メートル／重量39トン
主な武器／
●光子力ビーム→マジンガーZの光子力ビームの出力をあげた。
●ターボスマッシャーパンチ→ロケットパンチの強化版。ブースターで高速回転し敵を粉砕。
●ファイヤーブラスター→ブレストファイヤーのパワーアップバージョン。胸部の放熱版で敵を焼却する。

### 原画＆ラフデザインも入手！

こちらは横顔。現代風のシャープなフォルムが印象的だね。

ややグレートに似ているカイザー。色使いなどは伝統を感じさせる。

“カイザー”の名にふさわしく、今までのマジンガーと比べ、グッと迫力のある（おっかない？）顔つきになった。頭部のコクピットは、もちろんパイルダーになっている。右の後ろ姿のデザインは、まだ手が加えられるらしいぞ！

これは特別に見せてくれたマジンカイザーの原画の一部だ。パイルダーの設定はファンにはたまらないかな？

### マジンガーシリーズの系譜

シリーズの中で最初に開発されたのは、当然マジンガーZ。そしてさらなる脅威に備え、兜甲児の父、剣造が開発したメカがグレートマジンガーである。今回のマジンカイザーは、Ｚを造った甲児の祖父の十蔵が、Ｚを開発する前に作り上げていたプロトタイプを元に、弓教授と早乙女博士がＺの後継機として密かに開発したマシンなのだ。いわば「もうひとつのグレートマジンガー」ともいえるマシンなのだ。

**マジンカイザー**
弓教授（さやかの父）
早乙女博士（ゲッター製作者）
共同開発

**マジンガーZ**
製作者／兜十蔵（甲児の祖父）

**グレートマジンガー**
製作者／兜剣造博士（甲児の父）

わからなかったらこの人に聞け
# 開発プロデューサー寺田さんに直撃インタビュー!!

――まずは登場のきっかけから。
寺田　マジンガーZっていつも最後まで使えないっていう話をよく聞くんです。我々はマジンガーZが最後まで第一線で戦っていけるロボットだと思っているんですけどね。それの救済方法として、マジンガーZをパワーアップさせようと思ったんです。でもスペックをそのまま強化するより、自分達でゲーム用のマジンガーを作れないか？　と。ただ我々が勝手には作れないんで、ダイナミックさんにお願いしたところ、快く引き受けてくれたんですよ。
――グレートマジンガーをパワーアップする、というのではなくて？
寺田　ええ、あくまでもマジンガーZの後継機ということで。だからもちろんパイルダーオンもしますよ。
――デザインにも苦労されたと思いますけど、どうでしたか？
寺田　マジンガーZを単純にパワーアップすると、グレートマジンガーの形が1番スマートな形なんですよ。でも、グレートとは違うものを描かなければいけない、でもマジンガーZの雰囲気は壊せない、というところで苦労されていたみたいですね。
――名前の由来というのは？
寺田　原作が放映された昭和40年ころのセンスで考えてみたんです。見た目が恐いんでウィンキーソフトのスタッフはデビルマジンガーとか言ってますが、これだと"ジ"を抜くとデビルマンになってしまってまずいんです(笑)。でも、マジンカイザーも直訳すれば"魔神皇帝"だから、どっちにしても恐いですけど（笑）。
――ゲーム中ではどのような扱いになるんですか？
寺田　真・ゲッターに近い形でしょうか。プレイヤーはマジンカイザーとフル改造されたマジンガーZとマジンカイザーを任意に選択することとなります。またマジンカイザーは乗り換えが可能です。でも、マジンガーZやグレートマジンガーの存在がこれによって薄くなることはありませんので。ただ、ストーリーの進み方しだいではわりと重要な役割を担うことになるかもしれませんね。ゲーム中の出番としてはグレートマジンガーより後なのは確実ですね。
――では最後に一言お願いします。
寺田　誰もが胸を熱くするスーパーロボットの出現シーンをマジンカイザーでさらに熱くさせますので楽しみにしていてください。

スパロボといえばこの人。読者のみんなも何か聞きたいことがあったらハガキで送ってね。

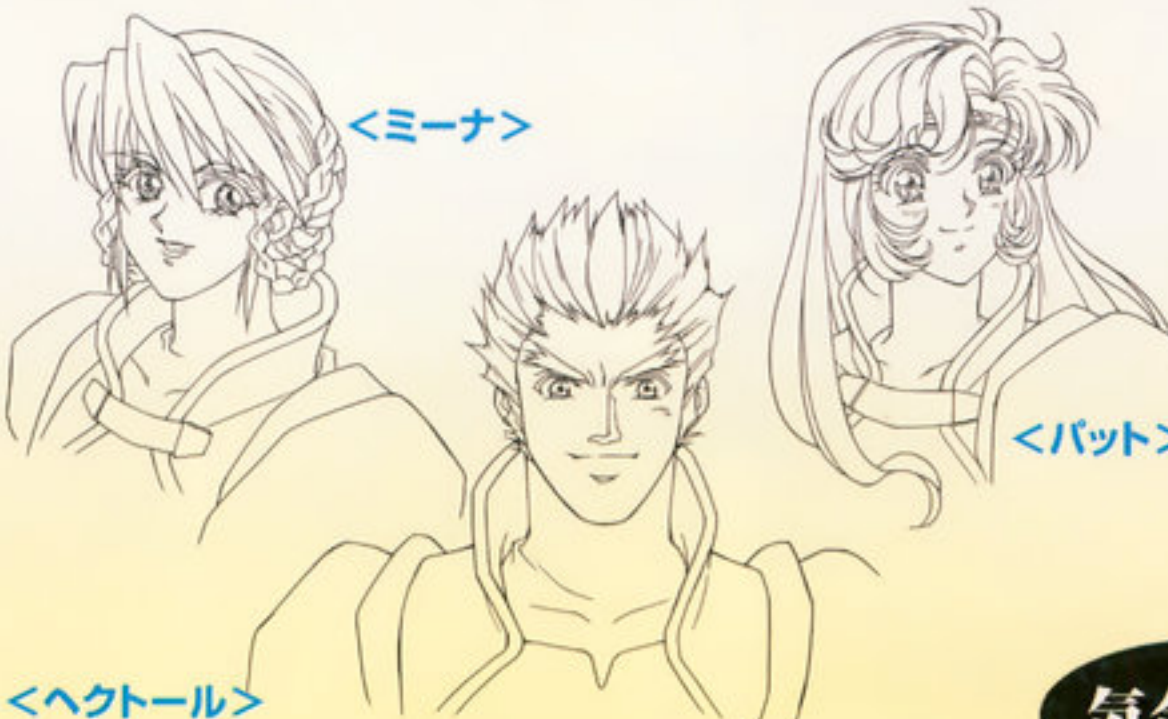
株式会社バンプレスト
**寺田 貴信氏**

## ダイナミックプロからもコメントをもらったぞ!!

ダイナミックプロ
言わずと知れたマジンガーZの産みの親、永井豪氏率いる制作プロダクション。制作された作品は老若男女を問わずファンが多い。

今回、バンプレストさんからの要望を基にマジンガーZ、グレートマジンガーと続く流れを踏まえてデザインしました。一応グレートではなくマジンガーZの後継機なんですが、特に意識はしてませんでした。強いていうなら胸のところを見てください。これまでゲームの後半ではあまり活躍できなかったマジンガーZですが、今回マジンカイザーが加わり十分以上に活躍するらしいとのことなので、本当に楽しみにしています。

## 新着情報No.2　なんと！主人公のグラフィックが2倍に

「F」でも「第4次」に続き、主人公システムが採用される。名前や誕生日、性格選択等は前回と同じだけど、今回は主人公のキャラデザインを「第4次」(湖川友謙氏）と「魔装機神・新スーパーロボット大戦」(河野さち子氏）の2種類から選べるようになった。また各キャラには声優による声が吹き込まれ、しかも性格設定に応じて、クールになったり熱血な叫びを上げたりなど、凝りまくっているぞ。いろんな組み合わせを試したいね。



出演声優リスト

| 役 | 声優 |
|---|---|
| まじめで優しい熱血漢・ジェス(♂) | 難波圭一 |
| まじめで優しい熱血漢・パット(♀) | 林原めぐみ |
| 理論家だけど異性好き・イルム(♂) | 堀内賢雄 |
| 理論家だけど異性好き・グレース(♀) | 宮村優子 |
| ちょっと変な性格・ヘクトール(♂) | 石野竜三 |
| ちょっと変な性格・ミーナ(♀) | 日高のり子 |
| クールでニヒル・ウィン(♂) | 関俊彦 |
| クールでニヒル・リン(♀) | 緒方恵美 |

## 新着情報No.3　真・ゲッター変形シーンはCGだ！

制作発表会の時にも公開され、会場の興奮度を一気に上げたCGムービー。今回その一部をゲットしてきた。今回は、実際に映像が流れているところは見ることができなかったが、このCGを見ると明らかに発表会の時よりもクオリティがアップしている。CG技術でも定評のあるバンプレスト。今回のマジンカイザーや他のロボットのシーンでもCGムービーの採用が期待できるぞ。超期待だ!!

雄々しく立つ真・ゲッターの3体。他のロボットは？　また、戦闘シーンなどのカットインアニメはどうなるのか？　気になるところだね。

## 気合の部　ハガキ掲載一番乗りはキミだ

名誉ある掲載第1号は、奈良県の脇坂クンに決定！　ガンバスターの強烈なガンつけに、ビビってしまったぞ。

奈良県／脇坂勇樹クン

初掲載はガンバスターでした。読者欄もどんどん拡大する予定なので、応募よろしくね！

**ハガキ募集**　このコーナーではキミたちの熱いレターを募集しているぞ。文字ネタ、イラスト、なんでもOKだ。応募は①熱血の部（愛しのマイキャラ）②気合の部（スーパーロボットアートギャラリー）③脱力の部（4コマ＆ショートストーリー）④幸運の部（スーパーロボット相談室）⑤ひらめきの部（飛び入り企画）の各コーナーまで。あて先　〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱5F　セガサターンマガジン編集部『BAN3PRESTO』係まで

# さらにリアルに！ さらに楽しく!!

本格的海釣りシミュレーションゲーム

# シーバス・フィッシング 2

SEABASS FISHING

**絶賛発売中!!**
¥5,800（税抜）

**3Dグラフィックによるリアルな映像と迫力のファイトシーン、**
**そして卓越した操作性。これが究極のルアーフィッシングゲーム！**

釣り具のNo.1ブランド
ダイワと提携。
ダイワの人気ルアー、
タックルが実名で登場！

強烈なファイトで人気の高いシーバス（日本名スズキ）をターゲットにした本格的海釣りシミュレーションゲーム第2弾。

ファイト中は水上画面と水中画面を自在に選択。お好きな視点で遊べます。

竿さばき、足場の移動の要素が加わり興奮度100%の操作感覚

スキンオブジェクトモデルによる超リアルな魚がスズキ、ブリ、ヒラメ他全18種！

テレビ、雑誌でお馴染みのシーバスルアーフィッシングの第一人者村越正海氏が総合監修を担当。初心者のために村越氏による全編実写ムービーのフィッシングガイダンスコーナーも用意。内容盛り沢山で初心者でも安心。

Daiwa
ダイワ精工株式会社

総合監修：村越正海
全面協力：ダイワ精工株式会社



『シーバス・フィッシング2』発売記念
“幻の巨大シーバス”を探せ！キャンペーン

「君も“幻の巨大シーバス”を釣り上げて、豪華釣り具を当てよう!!」「シーバス・フィッシング2」のゲーム中で、“幻の巨大シーバス”を釣り上げた方の中から抽選で、“ダイワ精工社製の高級釣り具”が当たります！ 詳しくは商品内解説書をご覧下さい。

## １９９７年、日本をテロの嵐が襲う！

■現代の東京を舞台に進行する戦慄のドラマ。
■宮村優子をはじめ、豪華声優陣が熱演！
■4時間を越える迫力のビジュアルシーン！
■フル画面で展開する衝撃のアニメーションバトル。

戦慄のサイキックサスペンスRPG

# マリカ
marica
～真実の世界～



セガサターン ＜18歳以上推奨＞
**6月20日発売予定**
¥5,800（税抜）

ビクターのゲームソフト Victorゲーム情報局（テレフォンサービス）TEL.03-3236-5200

Victor 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア

ビクター ソフト本部 〒150 東京都渋谷区渋谷 2-16-1 日石渋谷ビル 10F TEL.03-3406-9133

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器には、セガサターンと互換性があります。

# DREAM ACCESS
## 読者投稿コーナー★ドリームアクセス

PERSONALITY がすけつ



自宅に置いてあるパソコンのメモリを増設したいんだけど、増設したからって、それを使い切れるかっていうとそうでもないんだよな。いや、知識じゃなくて、自宅に帰れないから……。

## ゲームる今週記

ラークひとつで呼ばれたからにゃ、それがわたしの〜ご主人さまよ〜。はい、今週もこんにちわ。タバコが生命線の、がすけつです。ここのところ仕事が忙しく、ほとんど家に帰れません。編集部の近所のかた、僕にお風呂を貸してください（笑）。サウナに入ると1回1000円。高いよ〜。

**前々**から思ってたんだけど、ハニーのコスプレしてる人って、コスプレしてる人のコスプレしてる人で、なんか不条理。

（和歌山県・う）

じゃあ、コスプレしてる人のコスプレしてる人のコスプレをして、見返してあげましょう。この際、孫コピーなんだから、デキが悪くても、あまり似てなくてもオッケーとします。完成したら写真を送るように。

**ぼくの**小学校で今、むかつくことがあります。学年のリーダー的存在のやつが、ルーズソックスを流行させた。いまでは、3年生までもが……高校からでいいのにねぇ。こんなやつらに、がすけつさん、なにか言ってやってください。

（愛知県・佐藤恭平）

しょ、小学校？　制服があるんならともかく、そうじゃなければスーパールーズは合わないと思うなあ。いやまて、男子が揃ってルーズソックスっていうのはどうだ。イヤだ。

**このあい**だついに保管場所がなくなったので「Beep!」を全部捨てました（Beメガは保存してある）。なんか非常にあと味が良くなかったので、一発、俺を叱ってください。

（神奈川県・小宮重喜）

済んだことだし、正直だったので許します。ただし、交換後のチリ紙は即刻編集部まで送ること。

**編集部**へ遊びに行きたいのですが、見学コースとか、一日体験コースとかあるんですか？　かんなちゃん貸し切りコースとかあったら、馳せ参じるんだけど。えっ、がすけつとお見合いコース？　……いいね、行く行く★

（神奈川県・阿曽アキヒロ）

編集部見学コースといえば、社会見学の目的地に、編集部を希望した小学生4人組が来訪。しかし、午前中だったので、ただ乱雑とした編集部と、床や机で討ち死にしている編集部員を見て帰っていったとか。来るなら正午以降にネ。ちなみに、編集部では直接見学申し込みを受け付けていないのでよろしく。

**先日**カンチューハイを飲んだあと、自転車で買い物に出かけたら、眠気とめまいと頭痛が同時に襲ってきました。皆さん、飲酒運転というものは、たとえ自転車でも絶対やってはいけません。とっても危険です。

（茨城県・臈水）

その前に、未成年が飲酒してはいけません。やっていいのはサターンでポリゴン酔いだけッ。ぐりぐり。

**当た**りました、サイバーボッツのウルトラ限定版が！　私は通常版を買ったあとでしたが、とことん嬉しいです。しかし、ゴーキ人形の命、ちょんまげが入っていないのです。しゃーないので、ちょんまげナシで飾ってあります……。

（群馬県・ぱんどら）

それはカプコンさんに言ったほうがいいと思うなぁ。でも限定だし、パーツが余分にあるとも限らない。ここはひとつ、自毛を移植するしかあるまい。接着剤でペタっとネ。

**先ほど**伯父と、その孫が遊びに来た。母いわく「（孫が）ゲームしたいって言うから貸してやって。ほらプレイ○テーションとかいうやつ」……皆さん、この時の私の気持ち、わかってくれますか？

（北海道・龍谷　響）

いいじゃん。貸してあげれば。さすればキミは、強制的にサターンのみの生活に……ああ、バラ色……。

## 今週の久しぶり

↑三重県・成家班

本当に久しぶり、ペパルーチョ！　新しいクロックワークナイト出ないかなぁ。好きなのに……。

**4月**某日の大雨で、天井の一部が落下。築10年かそこらでこんな「ボロ」って、漫画じゃねーんだからさぁ（でも実話）。

（埼玉県・茅たくみ）

そんな時には、タワーでもやって全フロア居住区にして「これ全部、自宅」とか言って現実逃避、したりしないよーに。いや、しないって。

**アンケート**で、年齢の欄が2桁だけど、100歳以上を無視する気か！

（北海道・ヅガン太郎）

100歳以上のサタマガ読者は、サタマガ天然記念物に指定されているので、アンケート送付の必要はないのです。100歳になったら、編集部に天然記念物申請を出すように。

**寝ぼけて**職場で、「寝たまま立っちゃいそう」と言ったら爆笑された。ゲーム徹夜には気をつけましょう。

（東京都・MOON2号）

立ったまま寝ちゃいそうだったのね。女子だし発言には注意しましょう。しかし。ここはいっそ、立ち寝りを極めてみるとか。夢遊接客のエキスパートになってみるとか。寝てるだけでお給料が貰えるなんてッ!!しかも、夜にはゲームをやり放題!!

## 今週の問題児の皆さん



←青森県・北の国から'97

CD聞いたりムービー見たり電子ブック読んだりしてるの？　それともナビサターン？



←福岡県・GO.

や、文句はないんすけど。左のハガキと続けて見ると、なんかインパクトあるなあ。

# SEGA SATURN USER'S CONFERENCE'97

サターンおよびサターンを取り巻く環境についての意見を、広く取り扱うコーナーです。

## アツい2Dゲームを！

神奈川県・Cream千裕

現在、ゲームは3Dモノが主流になっているけれど、こんな状況だからこそ、サターンの2D機能を使いこなしたゲームをやってみたい。つい数年前まで、大半のゲームは、ポリゴンなど使わなくても、立派に「ゲーム」だったのに、SSやPSの発売後、一気に3Dのゲームが増えた。自分もバーチャでサターンを買った人間なので3Dはキライではないが、従来どおりの2Dで、バリバリのSHTやACTをプレイしてみたいと思っている。だけど、これまでに発売された2Dのゲームは、アーケードや他機種からの移植や続編モノが多く、オリジナルでも色数や音色が増えただけで、スーファミのゲームと大差ないようなものばかりだった。RPGやSLGでも、妙なところで3DCGに凝ってみたり、ポリゴンを使ってみたりして、その結果読み込みが長くなるのにはうんざりもする。PSにも、SNKの格闘ゲームやアーケードのSHTが、ほぼ忠実に移植されている状況を見ると、本当にサターンの2D機能はスゴイのだろうかとさえ思えてくる。「"3Dの得意な" AM2研」のように、「2Dならココ」と言われるようなメーカーやスタッフが出てきてほしい。それがサターンの大きな魅力につながる。

移植モノだけど、「メタルスラッグ」は最高に面白い2Dアクションゲームだった。このゲームを遊ぶと、演出ばかりにこだわって、ゲームの、ゲームとしての本質が忘れられている気がするのは確かだね。

## シリーズもののボタン設定

埼玉県・僕のサリー

サターン版ぷよぷよのBボタン。「通」では右回転ボタンだったのに「SUN」では左回転になってしまった。「B=右」で慣れていたので、とてもやりづらい思いをしています。オプションで変えられる、といっても、大会出場の際にはかえってわずらわしいので、ボタン割り当ては変更したくないんです。同じように、ぱずるだまも「ちびまる子」では、コンティニュー時にスタートボタンを押すと、キャラクターはそのままで、すぐに再スタートできたのに、「ときメモ」ではそれがAボタンになっている。やはり「まる子」からの慣れで、初めのうちは、ついスタートボタンを押してしまい、使用キャラ選択画面に戻されて、何度めんどくさい思いをしたことか……。今度「ときメモとっかえだま」が出るそうですが、ボタン設定は「ぱずるだま」と同じにしてください。とにかく私は若くないので、覚えが悪い。同じハードで続編が出るようなゲームは、ジャンルを問わずボタン設定はシリーズ通して同じにして!!

## 移植希望ソフトについて

広島県・上野　忍

3/21号の「インチキ中国人俳優」さんのおっしゃった意見、私も同感です。いくらSEGA AGESといっても、元を知らないユーザーにとっては、「昔のゲームが出た」くらいの印象しかなく、新規ユーザーは手が出しにくいと思います。それともうひとつ言いたいのが、本当にセガはユーザーの移植希望などの意見を汲んでいるのかどうか、ということです。「レンタヒーロー」「バーチャストライカー」など、1年間も移植ランキングに載っているにもかかわらず「サターンには他にもサッカーがある」という、意味のない理由……。ならなぜ「バーチャファイター」という格闘ゲームがあるのに「ファイティングバイパーズ」が出るのか？それはジャンルは同じでも、全くゲーム性の違うものだからでしょう？「ビクトリーゴール」では満足できないから「バーチャストライカー」をユーザーが求めるのです。ユーザーが求めるものを作らないで、オリジナルを作るのは全く逆ではないでしょうか？　もう、オリジナルの押しつけはうんざりです。

オリジナルの押しつけというのは言い過ぎかな。まあ、確かに安定して移植希望のランキングにのっている作品だし、そろそろ移植の話があってもいいと思う。個人的にはCSKのダイナブラザーズなんだけど……。

## 行ってきました ゲームショウ

○4月5日に東京ゲームショウに遊びに行ってきました。まず、SEGAのブースで3Dのソニック君に見とれてしまいました。やっぱりソニック君はかわういです。次に、お隣のWARPブースで飯野さんを拝見しました。その時、浴衣姿のお姉さんに抽選券をもらいました。そしたらなんと「セサ賞」に当選しました。とても役にたつ良いモノでした。ありがとうございます。セサと記入されたシールが貼ってあるポケットティッシュ……大切に利用させていただきます。　（東京都・南みーな）

○ゲームショウ、人が多くてびっくりしました。その時にあった出来事で、ハガキを出しました。私が行ったのは4月6日で、雨が降ったりやんだりしていたので、傘を持っていかなかったのです。でもやっぱり雨が降ってきて、どうしようかと思っていると、頭の上に傘が……。たくさん人がいて偶然かな、悪いなあと思って少し歩くと、また頭の上に傘が……。これは、もしかして、でも偶然だと恥ずかしくて、お礼を言えませんでした。でも、あれからなんとなく心の中が気持ち悪くて、読んでもらえるかわからないけどお礼を言いたくて。偶然でも、そうじゃなくても、あなたのおかげで私は濡れずにすみました。どうもありがとうございました。そして、あの時お礼を言えなくてごめんなさい。

（大阪府・Y）

## COMIC d・A

福島県・淳之介

あー、最近、がすけつの週は、ちょっと下品なものが多いような気がします。注意。

茨城県・夜崎七海

よっぽどヒマだったんですね。っておい。そのうちテープに録音したりして。ピン。

東京都・クレイジーじじい

お～れ～はヅャイア～ン、ガ～キ大将～。3コマ目にスルメテイストを感じました。

東京都・かせきらいたぁ

この春が来ちゃった人は、このあいだ100本まとめて当選した人なんでしょうか？

## 今週の移植希望

◐京都府・Cuvie

「ド派手な戦闘が繰り広げられていると思いねぇ！」っていう画面が出たらヤだな。

## 業界探偵倶楽部

※先々週のあらすじ※

怪人mk11から、突然の乗っ取り予告を受けた業界探偵倶楽部。対応策に頭を痛める所長のがすけつは、結局読者の助けを借りることにした。はたして、読者からのアイデアは寄せられるのだろうか？不安は高まるばかりだ……。

欠「かんなちゃん、読者からの対mk11用必殺技と特殊アイテムのアイデアは届いたかな？」
東「ぜんぜん。だって、ストーリー付きで必殺技を考えろっていったって、漠然としすぎててなにもイメージわかないじゃん」
欠「そうかなあ。グレートちゃぶ台返しで、食卓の上にあったものが全弾命中とか、クレイジーじじいが暴れるとか、GUY神がインチキ英語で怪人を惑わすとか、KAZ丸が忍術を使うとか……」
東「ああああ、いやあぁぁぁ」
欠「バーチャガンで撃ったら倒せたとか、デスクリムゾンや大冒険の早解き勝負で負けるとか(笑)」
東「とにかく、なんとなく勝負してればいいわけね」
欠「そういうこと。締め切りも、5月6日だったけど、12日に延長」
東「って、2日しかないじゃない!」
欠「きっと、すんごく面白いストーリーが届くに違いないぜ」
東「ふ、不安だわ……」

## 毛筆相談所

毛筆で、愛するあのキャラクターを表現する毛筆相談所。ほとばしる愛と勢いがあれば、上手いヘタは、関係なし！　今回は東、葵、ソニックの３キャラ。もっとシンプルで力強い作品を希望。でも、この東のほんわか加減はなかなかナイスっす。

◐神奈川県・帝国

◐東京都・DDT

◐東京都・筆ペン小僧

## 若旦那は今!?

前読者ページ「リーダーズステーション」の案内役を務めていた旦那、若旦那、ふみちゃん。どこかへ消えてしまった彼らの消息をたどる当コーナー。今回は……？

**目撃地：奈良県：奈良公園**

奈良公園で鹿せんべいを鹿と取り合い、リアルファイトするペンギンが！　Vol.5でがもさんが言っていたように、奈良に来ていたようです。そのとき若旦那は、観光客相手の人力車の料金を値切ってました。言ってくれれば僕の車で案内してあげたのに……。

（奈良県・DEB）

**目撃地：北海道：札幌市**

車で札幌市内まで出かけた時のこと。信号待ちの時、立派なベンツが隣に来ました。何気なく見てみると、なんと助手席にペンギンが！　まさかと思い、顔を近づけてみると、運転席に若旦那の姿……高級そうなその姿に、思わず涙が出てきました。感動。

（北海道・未確認飛行物体）

## 素敵な攻略法♡

キミが開発したオリジナルの攻略法。その攻略対象はティッシュからごはん粒まで、なんでもあり。あっと驚く意外なものを、超便利にしてしまうキミだけの技を教えてくれ。

**★CDのオビ攻略法**

●CDを買うと、ケースの背の部分に貼ってあるオビ。包装フィルムを剥がすと、すぐに外れてしまって、しまい場所に困ります。ゲームに限らず、このCDのオビって、取っておきたいのに、ついなくしてしまいますよね。そこで、超便利収納法！　まず、CDケースのCDを乗せる面(デコボコのあるプレート）をはずし、分解します。そして裏の紙の上にオビを広げて置き、プレートを再びはめ直すだけ。欠点は、透明ケースだとオビが透けてしまうことですが、それを除けばオビがジャマになることも、なくすこともなくなりイイ感じです。ぜひお試しあれ。

（東京都・あづまの甲斐次）

がすけつも実践しているオビ収納法。CDのケースが分解できることに気がつくかどうかがポイント。薄いタイプのCDケースだとできないけれど、かなり便利な小技です。

## 企画屋バーチャん

オリジナルのゲーム企画を大公開する企画屋バーチャん。面白そうなソフトから、失笑を買うようなダメゲーまで、なんでもアリ。素材をいかに料理するかがカギなのだ！

**バーチャローン返済**

神奈川県・井上健太

主人公が友人に裏切られ、1000万円の借金をしてしまい、その借金を全額返済するという、人生の厳しさを思い知らされるソフト。道路工事から夜のお仕事まで、さまざまな仕事が用意されている。が、悪いことをしているとカオスフレームが下がり、バッドエンディングになってしまうので注意。ほかにも、働きすぎて病気になったり、食費を切りつめすぎて栄養失調になったりなどがあるため、お金と体力のバランスを考えて、返済していかなくてはならない。とてつもなく地味で暗いゲームだがクリアした時の喜びは、何ものにも代えがたい。番外編に「バーチャ月賦」がある。

うーん、確かに地味だけど、作りようによっては面白そうだな。やっぱりビジュアルは「ナニワ金融道」の青木雄二先生なのかな。

## 一挙放出 王様の耳

●ワープの「リアルサウンド」は、画面がないのでエッチなシーンもOKだろうと、飯野賢治氏が悪ノリして、最終的に発売禁止になるらしい。（大阪府・音速そのハリネズミ）●「リアルサウンド」の限定版には、飯野社長本人が付いてくるらしい。（埼玉県・だまし絵）ワープの次回作は「F1」という噂はどうなった!?●がすけつさんは、お尻愛好会の会長さんらしい。また、サタマガ編集部内では、乳派、尻派、脚派の派閥争いがあるらしい。（大阪府・勇将）●エルフの次回作は「小学生」らしい。（愛媛県・海の魔王）●「グレイテストナイン'97」のナイツチームに、隠しキャラとしてロボピッチャが登板するらしい。（東京都・クレイジーじじい）●セガとの合併前に、バンダイはナグザットと合併し「もってけたまごっち」を発売するらしい。（大阪府・GUY神）

## 今週のベスト1

茨城県・まみこ

ハイ。今週のベスト1は「グルーヴオンファイト」から。とてもかあいく描けてます。次はソーリスとクリスのセット希望。描いてきてくれたら、僕がクリスのコスプレした写真を進呈（いらないって）。

東京都・伊室真名

コスチュームが渋いイブキちゃん。くりっとした瞳がヨイ感じ。忍法でポンっとな。

岩手県・乱舞大臣

相も変わらず絶妙な筆タッチの乱舞大臣さん。今回は戦国ブレードのこよりんナリ。

神奈川県・河野志俊

ちょっとレッドアイ入っちゃってるラリーくん。こういうセンスの絵、大好きです。

兵庫県・もりちゃん

セイヴァーネタのイラストは最近激戦区。特集できるくらい、たくさん来ないかな。

## DREAM MUSEUM

「JAM」の発表で、ソニックのイラストがチラホラ。この勢いでソニック&ナイツ特集でもやれたらいいな。その他にやりたいのは、アドベンチャーゲーム&ストーリーものの特集。チュンソフトの「街」でけっこうな数のイラストが届いたので、これはイケルと思ったのだ。想像力が豊かでないと描けないから、バラエティに富んだイラストが来るって期待してるんだけど、どうかな？

奈良県・みなみ雛

おにゃ、かすみちゃんとは珍しい。後ろにいる椿ちゃんと由里ちゃんもかわいいっ。

鹿児島県・TOM・T

来たっす、ソニックっす！　超音速ハリネズミ、まだまだ現役で元気っす！　ねっ。

福岡県・中野貴仁

うおおっ、スーパーロボット大戦FからコンバトラーⅤ！　ブイ・ブイ・ブイ(笑)！

### 今週のがすけつ賞

福岡県・GO.

なんつうか、その、グリコのオマケ的な感じ（どんなんじゃ）に負けました。ガクっ。

## ●PROGRAM INFORMATION

●さて、今週のDA、いかがでしたでしょうか。DAに対するご意見やご要望、新コーナーの提案はもちろん、がすけつもしくは東かんなちゃんへのご意見・ご要望、メッセージまで、思ったこと、気付いたことがあったら、どんな内容でもかまわないので送ってね。

●前々回お伝えした通り、図書券からポイント制への移行は、着々と進行中。同時に、遅れていた図書券も随時発送中。これまでに掲載された方で、まだ図書券が届いてない人は、もう少しだけ待っててね。そうそう、ミュージアムの一席は、これまでと変わらず、サターンソフトプレゼントの対象になります。イラスト投稿の方は、希望ソフトを明記しておくのを忘れないでね。

●では、いつもどおり、投稿上の注意を。DAへの投稿の際は、イラスト・文章を問わず、必ずハガキサイズの厚手の紙を使用し、黒一色で書いてください。プリントゴッコのハガキ用紙を使うと便利です。鉛筆、薄墨、青インクの使用は禁止します。スクリーントーンを使う場合、はがれないように注意してください。大量投稿の場合、ハガキを封筒に入れ、まとめ送りすることが可能です。また、アンケートハガキや他コーナーあてのハガキを同封してもかまいません。ただし、それぞれの紙にはコーナー名及び住所氏名などの必須事項をはっきりと記入しておくこと。

●では、そういうことで。来週もよろしくねっ！　んがくっくっ。

### ハガキのあて先は

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24ー1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン
「D・A」　それぞれの係まで！

# ワープが羽田に WARP やってきた!

## 拝啓　飯野賢治様

拝啓 飯野賢治様
社長、ご無沙汰しております。とはいっても、私は打ち合わせなどで結構会っている方だと思いますが……。ここのところ、リアルサウンドの収録でスタジオにこもりっきりですね。いよいよリアルサウンドも山場を迎えた、といった感じです。最近はユーザーの皆さんにもリアルサウンドは評判がいいそうです。マスターアップ前は苦しいですが、そういう話を聞くと元気づけられますよね。それでは頑張って作りましょう。
データ待ってます。

敬具

ワープ代表取締役
飯野賢治

もはや部外者には行方をつかむことはまったく不可能。いや、ワープの人でもそれはかなり困難を極めているとか。飯野氏に会ったら「ワーきたは大丈夫ですか？」と声をかけよう！

佐藤ちんへ
ウソだ! そんなご無沙汰していないじゃん。一昨日も、昨日も、今日も会ってるんだから。あんまり誤解受けるこというと、某有名クリエイターのように、本当は何もしてないと思われるじゃんか。今は1日のうち18時間はリアルサウンドの監督やってるんだからさぁ。昨日も帰ったの朝6:30だし、ブツブツ……。僕は佐藤ちんの<天才性>に期待してます。

飯野賢治

ワープ プログラム開発部
プログラマー
佐藤直哉

ご存知リアルサウンドのプログラマー。本当の地獄を前に、プレ地獄に突入中。それにも関わらず快く原稿依頼を引き受けてくださいました。本当に心優しい方なのです。

ワープへ届いた
秋田県　藤原くんの力作!!

飯野賢治

## サターン教通信

今回はリアルサウンドに対してとっても真面目なハガキを紹介。飯野氏も多忙な中をぬって一生懸命答えてくれた。
「サタマガVOL.12の記事を読んで「またか……」と思いました。他メーカーのゲームに対する一方的な批判。的は得ていると思いますが、本当に雑誌で発表するようなことでしょうか?「E0」も発売前に良い点だけを宣伝しておき、「ストーリーが『エイリアン』に似ている」など、発売後の批判の声を無視して弁解もしないのは大人げなくないですか? ワーきたも義務を果たせないことに対して責任をとるべきでは?　今のあなたの態度ははっきりいって不愉快でしかありません」
（鳥取県 篠田隆博）
「僕の意見があなたを不愉快にさせているなら、すいません、謝ります。弁解は基本的にする必要はないと思うのですが、反論はする場所がありません。このコーナーも基本的にはやりたいんだけど、制作で忙しくなると（本当に寝る時間もなくなるので）どうしても落としてしまうのです。すいません。なるべく頑張ります。

「反応がないイコールリアルサウンドは期待されていない、というのは大きな間違い! 期待してるからこそ反応しない、私たちのようなユーザーを忘れないでください。インタビュー記事を読んでいて反応が少ないのは、そういう世代にウケているからでは? と思いつつ飯野さんの策略(?)にハメられてハガキを書いたわけですが、「画面のないゲーム」と聞いて、即「よし!買うぞ」と決めた私たちにしてみれば、情報は欲しいけど細かい内容は知りたくないのが本音で、反応は鈍るばかり。ただ、私個人としてはラブストーリーという発表もなかったほうが良かった。E0より「ハズすかもしれないけど買ってみよう」というバクチ的な要素がないのは少しつまらないです。何はともあれ、買うと決めたら黙って発売日を待つ!主人は「映画の封切りを待つ気分」とか。とにかく期待してます。」
（兵庫県 藤木実子）
「そうね、意見をありがとう。自信がついたよ。だけど期待の順位が低いと不安になるのと、良いものができているのに、と苛立つのね。これから中身を少しずつバラしていくことになるので（といってもそんなにはバラさんが)、先を知るのがイヤだったら、悪いけど読み飛ばしてください。（だって10位じゃなぁ。本当にいいソフトなんすよ)」

### あてさき

サタマガの締切りが近づくと、ワープ立澤嬢とサタマガ担当の連絡状況は、ほとんど刑事ドラマノリである。「いましたか?」「姿は見かけたんですが、見失ってしまいました」「ブツは?」「追います!」しかもお互い携帯電話。知らない人が聞いたら妙だろうな。

〒160
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク　セガサターン
マガジン編集部
「ワーきた！」各係

週刊
セガプレス IN セガサターンマガジン

# SEGA PRESS

PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

Vol.31

セガが提供している各種情報サービスの最新の内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。今週は話題沸騰？「まなあもん」第3回を掲載だ！

## Trading Card 「サクラ大戦」トレーディングカード新発売!!

1パック10枚入 ¥300（税別）
カード全108種類
発売元/㈱セガ・エンタープライゼス
販売元/天田印刷加工㈱
※全国の玩具店・ゲームショップ・ホビーショップにて絶賛発売中！

### ア・ラ・カルト 34種

表 裏

「サクラ」の名場面がカードになった！

### パズルカード 9種

ひとつひとつはただのカード。でも9枚集めると大きな1枚の絵ができあがるぞ。

### セガ・キャラクター部 清水さん

「全108種類のカード全てを集めれば、サクラ大戦のあの名場面をいつでも見ることができます。ファンの皆さん、ぜひ頑張って揃えてください。」
（キャラクター部：清水）

### キャラクターカード 18種

ゲームに出てきた主要なキャラクターを描いたカード。ぜひ全員そろえたいね。

### ストーリーカード 18種

表 裏

裏面には、各面のあらすじが書いてあるのだ。

### 当たりクリスタルカード 9種

ごくたまに、このきれいなクリスタルカードが入っているぞ。

### 只今キャンペーン実施中!!

今、カードに付いている応募券を3枚1口で送ると、抽選でオリジナル金箔22Kゴールドカードが当たる！



## フカザワ提供 情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見れないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の2つがあるぞ。

### SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。5月、第4週は「SONIC JAM」を紹介。第3週は、「スリーダーティードワーブス」6月第1週はおなじみ竹崎登場だ。

**毎週金曜日内容更新。収録時間3分間**

| | |
|---|---|
| 札幌 011-842-8181 | 広島 082-292-8181 |
| 仙台 022-285-8181 | 博多 092-521-8181 |
| 東京 03-3743-8181 | お楽しみダイヤル |
| 名古屋 052-704-8181 | 03-5380-8600（東京のみ） |
| 大阪 06-333-8181 | |

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

### SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他で見れない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

**毎月8日内容更新**
**最大30ボックス用意**

FAX番号
東京 03-5950-7790 大阪 06-948-0606

5月号は、あの光吉さんの連載コラムがスタート！エヴァ2の裏技続編も好評!! 新コーナーも発表、プレゼントもいっぱいだぞ！

### 近くのお店でチェックしよう！ ➡ セガビデオマガジン

ビデマガ6月号は、4月23日店頭着予定。SONIC JAM、真説サムライスピリッツ武士道烈伝、WILLY WOMBAT他、最新情報が満載だぞ。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

### SEGA パソコンネットも好評 毎月8日更新

基本的に毎月の「FAXクラブ」の内容をパソコンネットで伝えているのが下の局（動画などもあるぞ）。他ではインターネットのホームページで最新情報をゲットしよう。

●「NIFTY」メンバーサービス部 03-5471-5806（平日9:00～19:00 土9:00～17:00／日・祝・祭日を除く）

### フラッシュセガサターン

Vol.16収録タイトル（5月～）
<プレイ可>
●THREE DIRTY DWARVES
●大戦略 ストロングスタイル
●ステークスウィナー2
●フィッシング甲子園
<MOVIE>
●機動戦艦ナデシコ
●SONIC JAM
●超時空要塞マクロス
●エーベルージュ
●アンジェリークSpecial2
●フリートーク・スタジオ

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。

セガインターネットホームページ http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ http://www.busters.or.jp/

Tomoko Sasaki Presents

# まなもおん

みなさん！こんにちは。今回はいつもとちょっと書き方を変えてお送りしております。

少し前の話になってしまいましたが、今回はゲームショーの報告です！（もういいよ～なんていわないでね）

飯野さんからのありがたいお話でリアルサウンド～風のリグレット～真っ盛りのワープブースでライブをやりましたよ！

風のリグレット画面予想図
（これだけいさぎよいとすかっとしますねぇ）

ひとことでいうと「とってもひやひや」なライブでした。なぜなら練習もリハーサルもないに等しかったし、ぶっつけ本番の曲もあったりして、最終日の最後の1曲が終わるまで、気持ちが休まる時がなかったからです。

お客の皆さんが、とてもきらきらした目で見守ってくれるので、私も心の中では大はりきりで大サービス気分でした。

心の中…

心の中ではほんとに腰ふったり頭ふったりしてるビジュアルイメージがあるんですけど実際の私は直立不動でありまして…。お見苦しい限りでございました。どうも申し訳ありませんでした。

実際はこうでした

セメントでできた人間たち

でもライブは盛り上げ上手な飯野さんのおかげで大盛り上がり！とても楽しかったー。

終わったあとは舞台の裏の方で反省会をします。でも反省会っていうよりは、どきどきするような恐ろしい話を飯野さんから聞いたり、ゲームについて語ったり、音楽の話をしたり…って感じでした。

その時貴重な飯野さんとローラの人形をもらっちゃいました！これかわいいんです。

終わったあと、奇特な人たちがいて私はサインを求められるという前代未聞の光栄をうけました。

しかし！

私はそのようなものはもっていないので困惑してしまいました。ためしにぐちゃぐちゃに書いてみたのですが相手の人は悲しそうな顔をするのです。

思うに、見ために美しくないといけないのだと思うんです。へのへのもへじのように、名前が絵になってしまうのがベストですよね。

実は自分で考えた絵文字があるんです。自分ではお気に入りなのですが、今日はよい機会なので話のついでに公開してしまいましょう。

その名も

**もっくりくん…**

1 これは眉と目です

2 口になります

3 鼻と耳と体をかいて

4 ちょっとななめに書いてね

5 しずくをアレンジしてできあがり！

私の名前が「もっくりくん…」ならこれをサインにしていつでもばっちりだったのにーと残念に思っている今日この頃です。終わり。

## とびきり飯野くん 最終回

完

# セガ広報日誌

みなさん、ゴールデンウィークはいかがでしたか？　今年は飛び石の連休で遠くに行きずらかったから、家でず～とゲームばっかりやっていた、なんて人もけっこう多かったんじゃないかな？　セガ広報スタッフは映画に競馬にと、それなりに休日を満喫していたようだね。では連休明けの広報日誌をどうぞ。

## 竹ちゃん

シロート映画評論を１回で終わろうとしてたら、チェックが入った！（笑）

ゴールデンウイークは久々に映画を観たりゲームをしました。ゲームは「ＥＶＥ」の合間に遊んだ「コマンド＆コンカー」にハマってしまいました。画面は地味ながらすごく面白いので、今からでもぜひ遊んでみてください。映画の方は、映画館にも行くんですが、自宅でプロジェクターを使い、100インチのスクリーンで観るのもいい感じなんですよ。あと、ドルビーサラウンドのシステムがそろえば最高なんだけどなぁ…。ぜいたくですね。

## フカザワ

ＦＡＸクラブに南雲さんのコスプレが出てるので見てみてくださいね！！

ゲームショウ事務局の皆様！　ありがとうございます。今年秋（9/5～7）のゲームショウ会場が幕張メッセに決定！　別に私が千葉に住んでてメッセに近いから希望してたわけではなく、先日のゲームショウで休憩スペースもなくその辺に座ってるみなさんを見て、みなさんのことを思ってメッセの方がいいなぁ～と思っただけであって、別に近いからじゃぁないんですよ。一番トクをするのは、きっと京葉線で通勤している花谷くんでしょう。

## ハニー花谷

桜花賞惨敗！　皐月賞玉砕!!　天皇賞撃沈!!!（トホホ……）

ど～も～。というわけで、ゴールデンウィークが終わってしまって、退屈しているみなさん、今週の日曜日５／１８にぜひぜひお台場の東京ジョイポリスに遊びに来てください。というのは、毎月第３日曜日にセガサターンのイベントを実施しているです。今回はなんと『ｍｒ．ＢＯＮＥＳ』というガイコツが主人公のアクションゲームを使って楽しいイベントを用意してるです。もちろん、おみやげもちゃんとあるので遊びに来てね。

## ◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報など大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーションにちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　　みんなのハガキを待ってるぞ！

## セガプレスプレゼント　今回はコレ！

今週は、前のページで紹介した「サクラ大戦　トレーディングカード」を５名様にプレゼントするぞ！　応募待ってるよ！

S EGA SATURN SOFT DATA BANK

## 全ソフトの今がわかる！

# セガサターンソフトデータバンク

### —1994年11月22日▶1997年5月9日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.18の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

**データバンクの見方**

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.164の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 94年11月発売ソフト | | | | | | | | |
| 1 | 22日 | バーチャファイター | セガ | 8800 | ACT | **9.0413** | **9.25** | |
| 2 | 22日 | MYST | サンソフト（サン電子） | 7800 | ADV | **8.0647** | — | マウス |
| 3 | 22日 | WanChai Connection | セガ | 7800 | ADV | **5.6213** | — | |
| 4 | 22日 | 麻雀悟空・天竺 | EAV | 5800 | TAB | **5.5505** | — | |
| 5 | 22日 | TAMA | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | ACT | **5.2017** | — | |
| 94年12月発売ソフト | | | | | | | | |
| 6 | 2日 | 真説・夢見館 扉の奥に誰かが… | セガ | 7800 | ADV | **6.3191** | — | |
| 7 | 2日 | ゲイルレーサー | セガ | 6800 | RAC | **5.3742** | — | ハンドル |
| 8 | 9日 | クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ | セガ | 4800 | ACT | **7.3707** | — | |
| 95年1月発売ソフト | | | | | | | | |
| 9 | 20日 | ビクトリーゴール | セガ | 6800 | SPT | **7.7618** | **7.0** | タップ |
| 10 | 27日 | GOTHA ～イスマイリア戦役～ | セガ | 6800 | SLG | **6.1554** | **5.66** | |
| 95年2月発売ソフト | | | | | | | | |
| 11 | 24日 | PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ | セガ | 8800 | SPT | **8.3913** | **7.33** | |
| 12 | 24日 | RAMPO | セガ | 7800 | ADV | **7.6742** | **7.33** | ②、18推 |
| 13 | 24日 | 上海 万里の長城 | サンソフト（サン電子） | 6800 | PUZ | **7.5088** | **6.66** | マウス |
| 14 | 24日 | アイドル雀士スーチーパイSpecial | ジャレコ | 6900 | TAB | **7.3662** | **7.33** | 18推 |
| 95年3月発売ソフト | | | | | | | | |
| 15 | 3日 | ポポイっとへべれけ | サンソフト（サン電子） | 6000 | PUZ | **5.317** | **5.0** | |
| 16 | 10日 | パンツァードラグーン | セガ | 6800 | SHT | **8.7667** | **8.66** | アナログ |
| 17 | 10日 | 麻雀鮫流島 | アスキー | 6800 | TAB | **5.3333** | **5.33** | |
| 18 | 24日 | ダイダロス | セガ | 6800 | SHT | **5.2119** | **6.33** | |
| 19 | 25日 | EMIT Vol.1 ～時の迷子～ | 光栄 | 8800 | ETC | **6.6666** | **7.0** | |
| 20 | 31日 | SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～ | データイースト | 6800 | TAB | **7.5485** | **6.33** | |
| 95年4月発売ソフト | | | | | | | | |
| 21 | 1日 | デイトナUSA | セガ | 6800 | RAC | **8.6189** | **9.33** | ハンドル |
| 22 | 1日 | EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ | 光栄 | 8800 | ETC | **6.75** | **6.33** | |
| 23 | 1日 | EMIT Vol.3 ～私にさよならを～ | 光栄 | 8800 | ETC | **6.1428** | **6.33** | |
| 24 | 14日 | 柿木将棋 | アスキー | 7800 | TAB | **6.8811** | **6.66** | |
| 25 | 28日 | アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～ | セガ | 8800 | ETC | **8.0183** | **6.0** | |
| 26 | 28日 | 三國志Ⅳ | 光栄 | 14800 | SLG | **7.7915** | **6.33** | |
| 27 | 28日 | ヴァーチャルハイドライド | セガ | 5800 | A·RPG | **7.149** | **7.33** | |
| 28 | 28日 | 輝水晶伝説アスタル | セガ | 5800 | ACT | **7.2216** | **5.33** | |
| 95年5月発売ソフト | | | | | | | | |
| 29 | 19日 | 極上パロディウスだ！ DELUXE PACK | コナミ | 5800 | SHT | **8.2475** | **7.0** | |
| 30 | 26日 | スーパーリアル麻雀PⅤ | セタ | 8800 | TAB | **8.5346** | **8.0** | X |
| 31 | 26日 | 完全中継プロ野球 グレイテストナイン | セガ | 5800 | SPT | **8.1463** | **7.0** | |
| 32 | 26日 | グランチェイサー | セガ | 5800 | RAC | **6.5497** | **4.66** | ハンドル |
| 95年6月発売ソフト | | | | | | | | |
| 33 | 2日 | バトルモンスターズ | ナグザット | 5800 | ACT | **7.1583** | **6.33** | 18推、マルチ |
| 34 | 9日 | ゲームの達人 | サンソフト（サン電子） | 8900 | TAB | **6.819** | **7.33** | マウス |
| 35 | 16日 | ～制服伝説～ プリティファイターX | イマジニア | 7800 | ACT | **4.5801** | **3.66** | 18推 |
| 36 | 23日 | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～ | ＫＡＺＥ | 5800 | PIN | **8.7515** | **8.33** | マウス |
| 37 | 23日 | ブルーシード ～奇稲田秘録伝～ | セガ | 5800 | RPG | **7.4647** | **5.66** | 18推 |
| 38 | 30日 | 新・忍伝 | セガ | 4800 | ACT | **6.1278** | **6.0** | 18推 |
| 95年7月発売ソフト | | | | | | | | |
| 39 | 7日 | 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ | ゼネラル・エンタテイメント | 4800 | PUZ | **6.3545** | **6.0** | |
| 40 | 7日 | DARKSEED | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | **3.2734** | **4.33** | 18推、マウス |
| 41 | 14日 | バーチャファイター リミックス | セガ | 3400 | ACT | **8.704** | **8.0** | |
| 42 | 14日 | 学校の怪談 | セガ | 5800 | ADV | **3.3157** | **3.33** | マウス |
| 43 | 21日 | リグロードサーガ | セガ | 5800 | RPG | **7.5296** | **7.0** | |
| 44 | 21日 | バーチャルバレーボール | イマジニア | 7800 | SPT | **4.352** | **6.0** | |
| 45 | 21日 | 熱血親子 | テクノソフト | 5800 | ACT | **3.8641** | **4.66** | |
| 46 | 28日 | ゆみみみっくすREMIX | ゲームアーツ | 5800 | ADV | **8.4558** | **7.0** | マウス |
| 47 | 28日 | Dの食卓 | アクレイムジャパン | 8800 | ADV | **7.726** | **8.0** | ② |
| 48 | 28日 | クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～ | セガ | 4800 | ACT | **7.5545** | **6.0** | |
| 49 | 28日 | THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～ | ソシエッタ代官山 | 6800 | ETC | **6.5594** | **6.66** | X |
| 50 | 28日 | 実況パワフルプロ野球95 開幕版 | コナミ | 5800 | SPT | **7.3382** | **7.0** | |
| 95年8月発売ソフト | | | | | | | | |
| 51 | 4日 | Race Drivin' | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | RAC | **6.0206** | **5.66** | ハンドル |
| 52 | 4日 | 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～ | マイクロネット | 6800 | TAB | **2.4814** | **4.0** | 18推 |
| 53 | 11日 | 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション | リバーヒルソフト | 6800 | SLG | **8.131** | **7.0** | 18推 |
| 54 | 11日 | ウイニングポストEX | 光栄 | 6800 | SLG | **7.4962** | **6.66** | マウス |
| 55 | 11日 | 水滸演武 | データイースト | 5800 | ACT | **7.3362** | **5.66** | |
| 56 | 11日 | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | カプコン | 5800 | ACT | **6.9834** | **7.0** | |
| 57 | 11日 | テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball | バンダイ | 6800 | SPT | **6.6432** | **6.0** | |
| 58 | 11日 | シャイニング・ウィズダム | セガ | 5800 | A·RPG | **6.6141** | **6.0** | |
| 59 | 11日 | 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! | カプコン | 4980 | ETC | **4.9531** | **5.66** | |
| 60 | 11日 | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 | アスク講談社 | 7800 | TAB | **6.5528** | **6.66** | X |
| 61 | 25日 | 魔法騎士レイアース | セガ | 4800 | A·RPG | **9.019** | **8.33** | |
| 62 | 25日 | AI将棋 | ソフトバンク／サムシンググッド | 6800 | TAB | **6.6585** | **6.66** | |
| 63 | 25日 | ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード | ヒューマン | 6800 | SPT | **6.438** | **6.33** | |
| 64 | 25日 | 球転界 | テクノソフト | 5800 | PIN | **4.8666** | **5.33** | |
| 95年9月発売ソフト | | | | | | | | |
| 65 | 1日 | 実戦麻雀 | イマジニア | 6800 | TAB | **6.2631** | **6.0** | |
| 66 | 14日 | レイヤーセクション | タイトー | 5800 | SHT | **9.1402** | **8.66** | |
| 67 | 15日 | 将棋まつり | セタ | 9200 | TAB | **8.054** | **6.66** | |
| 68 | 22日 | ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～ | セガ | 7800 | SLG | **9.0** | **8.33** | マウス |
| 69 | 22日 | マスターズ 遥かなるオーガスタ3 | セガ | 5800 | SPT | **8.4897** | **8.0** | マルチ |
| 70 | 22日 | ブルー・シカゴ・ブルース | リバーヒルソフト | 7800 | ADV | **7.0847** | **6.33** | ②、18推 |
| 71 | 22日 | Break Thru! | 翔泳社／BMGビクター | 5800 | PUZ | **5.2812** | **5.33** | マウス |
| 72 | 29日 | 信長の野望・天翔記 | 光栄 | 9800 | SLG | **8.6981** | **7.33** | |
| 73 | 29日 | アイドル雀士スーチーパイ Remix | ジャレコ | 6900 | TAB | **8.3259** | **7.0** | X |
| 74 | 29日 | メタルファイター♡MIKU | ビクターエンタテインメント | 6800 | ADV | **8.3597** | **6.66** | |
| 75 | 29日 | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | コナミ | 5800 | SHT | **7.3608** | **7.33** | |
| 76 | 29日 | シムシティ2000 | セガ | 5800 | SLG | **7.5092** | **7.0** | |
| 77 | 29日 | 宝魔ハンター ライム Perfect Collection | アスミック | 8800 | ETC | **7.9082** | **6.0** | ②、18推 |
| 78 | 29日 | スチームギア★マッシュ | タカラ | 5800 | ACT | **7.2295** | **6.33** | |
| 79 | 29日 | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | セガ | 5800 | ACT | **7.2229** | **7.0** | |
| 80 | 29日 | 永世名人 | コナミ | 5300 | TAB | **6.7051** | **6.66** | マウス |
| 81 | 29日 | 天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN | ユーメディア（アローマ） | 7800 | ETC | **6.7549** | **7.0** | X |
| 82 | 29日 | ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～ | セガ | 5800 | SHT | **6.4913** | **4.66** | アナログ |
| 83 | 29日 | QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～ | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | **4.7777** | **6.0** | 18推、マウス |
| 84 | 29日 | 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ | イマジニア | 7800 | TAB | **4.0** | **5.33** | 18推 |
| 95年10月発売ソフト | | | | | | | | |
| 85 | 13日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～ | セガ | 1280 | ETC | **7.6634** | — | |
| 86 | 13日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～ | セガ | 1280 | ETC | **7.9263** | — | |
| 87 | 13日 | ゲームの鉄人 THE 上海 | サンソフト（サン電子） | 6800 | PUZ | **6.1785** | **6.0** | マウス |
| 88 | 20日 | X JAPAN Virtual Shock 001 | セガ | 6800 | ETC | **8.3018** | **6.33** | |
| 89 | 20日 | キング・オブ・ボクシング | ビクターエンタテインメント | 5800 | SPT | **7.5974** | **7.0** | |
| 90 | 20日 | サンダーストーム&ロードブラスター | エグゼコ・デベロップメント | 6800 | ACT | **7.5217** | **6.0** | ②、ハンドル |
| 91 | 20日 | ときめき麻雀パラダイス～恋のてんぱいビート～ | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 6800 | TAB | **6.9494** | **5.0** | X |
| 92 | 27日 | プリンセスメーカー2 | マイクロキャビン | 7800 | SLG | **9.0295** | **8.0** | |
| 93 | 27日 | ぷよぷよ通 | コンパイル | 4800 | PUZ | **7.6699** | **7.0** | |
| 94 | 27日 | セガ インターナショナル ビクトリーゴール | セガ | 4800 | SPT | **7.4598** | **6.0** | マルチ |
| 95 | 27日 | アメリカ横断ウルトラクイズ | ビクターエンタテインメント | 5800 | QIZ | **7.2038** | **6.33** | マルチ |
| 96 | 27日 | バーチャルオープンテニス | イマジニア | 7800 | SPT | **6.836** | **6.33** | マルチ |
| 97 | 27日 | ハングオンGP'95 | セガ | 5800 | RAC | **6.6791** | **5.0** | ハンドル |
| 98 | 27日 | 結婚前夜（限定販売） | 小学館プロダクション | 2000 | ETC | **4.2051** | — | |
| 99 | 27日 | 「占都物語」そのⅠ | CRI | 5800 | ETC | **5.3529** | **5.0** | |
| 100 | 27日 | The PSYCHOTRON | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | **6.0** | **5.33** | 18推、マウス |
| 95年11月発売ソフト | | | | | | | | |
| 101 | 2日 | F-1 Live Information | セガ | 5800 | RAC | **7.9897** | **7.66** | ハンドル |
| 102 | 3日 | ただいま惑星開拓中！ | アルトロン | 5800 | SLG | **4.7058** | **3.33** | |
| 103 | 10日 | ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～ | セガ | 4800 | PUZ | **8.2402** | **6.33** | |
| 104 | 10日 | 絆KING THE SPIRITS | アトラス | 5800 | RAC | **7.8475** | **7.33** | ハンドル |
| 105 | 17日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～ | セガ | 1280 | ETC | **7.9382** | — | |
| 106 | 17日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～ | セガ | 1280 | ETC | **7.9423** | — | |
| 107 | 17日 | RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！ | UBIソフト | 5800 | ACT | **7.4117** | **6.66** | |
| 108 | 17日 | 野茂英雄ワールドシリーズベースボール | セガ | 5800 | SPT | **7.48** | **7.0** | |
| 109 | 17日 | ドラゴンボールZ 真武闘伝 | バンダイ | 6800 | ACT | **6.2871** | **5.66** | |
| 110 | 17日 | 戦略将棋 | EAV | 6800 | TAB | **5.6** | **5.66** | |
| 111 | 17日 | おーちゃんのお絵かきロジック | サンソフト（サン電子） | 4900 | PUZ | **6.7826** | **5.33** | マウス |
| 112 | 22日 | X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | カプコン | 5800 | ACT | **8.1058** | **8.0** | |
| 113 | 22日 | ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～ | サンソフト | 5800 | ACT | **7.5373** | **5.66** | |
| 114 | 22日 | オフワールド・インターセプター エクストリーム | BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス | 5800 | SHT | **6.6666** | **7.0** | |
| 115 | 22日 | 燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER | ジャレコ | 5800 | SPT | **4.4827** | **5.0** | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 116 | 22日 | ぱっぱらぱおーん | エコールソフトウェア | 4800 | PUZ | 2.5238 | 4.33 | |
| 117 | 24日 | バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品） | セガ | 7800/5800 | SHT | 8.9935 | 9.0 | 銃、マウス |
| 118 | 24日 | スーパーリアル麻雀グラフィティ | セタ | 8800 | TAB | 8.1442 | 7.0 | X |
| 119 | 24日 | 闘神伝S | タカラ／セガ | 5800 | ACT | 6.5363 | 7.0 | |
| 120 | 24日 | 金沢将棋 | セタ | 7900 | TAB | 7.8571 | 5.66 | |
| 121 | 24日 | シュトラール～秘められし七つの光～ | メディアエンターテイメント | 4800 | ACT | 4.4117 | 5.33 | |
| | | 95年12月発売ソフト | | | | | | |
| 122 | 1日 | バーチャファイター2 | セガ | 6800 | ACT | 9.2789 | 9.66 | |
| 123 | 1日 | NBA JAM トーナメントエディション | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | 7.2647 | 6.0 | マルチ |
| 124 | 1日 | 爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX | 吉本興業 | 5800 | QIZ | 6.3333 | 5.66 | |
| 125 | 8日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～ | セガ | 1280 | ETC | 7.5777 | — | |
| 126 | 8日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～ | セガ | 1280 | ETC | 7.6078 | — | |
| 127 | 8日 | BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | セガ | 5800 | ACT | 5.6666 | 6.33 | |
| 128 | 8日 | ハットトリックヒーローS | タイトー | 5800 | SPT | 3.8461 | 4.33 | |
| 129 | 8日 | ファーザー・クリスマス | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | ADV | 4.8235 | 5.33 | |
| 130 | 8日 | 日向けの悪い岩十郎くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1 | やのまん | 5800 | PUZ | 7.6428 | 6.0 | マウス |
| 131 | 15日 | ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま | コナミ | 5800 | PUZ | 7.3139 | 6.66 | |
| 132 | 15日 | ダライアス外伝 | タイトー | 5800 | SHT | 8.9414 | 8.0 | |
| 133 | 15日 | ガンバード | アトラス | 5800 | SHT | 8.1624 | 7.66 | |
| 134 | 15日 | ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～ | ビック東海 | 5800 | SPT | 8.5454 | 7.33 | マルチ |
| 135 | 15日 | クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～ | セガ | 6800 | ACT | 7.9677 | 6.66 | ② |
| 136 | 15日 | DX人生ゲーム | タカラ | 5800 | TAB | 7.7034 | 7.0 | マルチ |
| 137 | 15日 | 海底大戦争 | イマジニア | 6800 | SHT | 7.125 | 5.66 | |
| 138 | 15日 | マジカルドロップ | データイースト | 5800 | PUZ | 6.3235 | 6.0 | |
| 139 | 15日 | 湾岸デッドヒート | パック・イン・ビデオ | 6800 | RAC | 6.123 | 6.0 | ハンドル |
| 140 | 15日 | 結婚～Marriage～ | 小学館プロダクション | 6800 | SLG | 2.9257 | 5.0 | |
| 141 | 15日 | EMIT バリューセット | 光栄 | 15800 | ETC | — | — | ③ |
| 142 | 21日 | QUOVADIS（クオ・ヴァディス） | グラムス | 6800 | SLG | 7.0646 | 5.66 | マウス |
| 143 | 22日 | 機動戦士ガンダム | バンダイ | 6800 | ACT | 8.1655 | 7.33 | |
| 144 | 22日 | テーマパーク | EAV | 5800 | SLG | 7.353 | 7.66 | |
| 145 | 22日 | ゴジラ～列島震撼～ | セガ | 5800 | SLG | 7.4827 | 7.0 | マウス |
| 146 | 22日 | バーチャレーシング セガサターン | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | RAC | 6.438 | 6.0 | ハンドル |
| 147 | 22日 | 北斗の拳 | バンプレスト | 5800 | ADV | 3.8095 | 4.66 | |
| 148 | 22日 | ブラックファイアー | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | 6.28 | 6.0 | アナログ |
| 149 | 25日 | 真・女神転生 デビルサマナー | アトラス | 6800 | RPG | 8.8257 | 8.0 | |
| 150 | 29日 | セガラリー・チャンピオンシップ | セガ | 5800 | RAC | 9.1168 | 9.33 | ハンドル |
| 151 | 29日 | Wizards' Harmony | アークシステムワークス | 4900 | SLG | 8.1176 | 5.33 | マウス |
| 152 | 29日 | カオスコントロール | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | 2.6363 | 4.33 | マウス |
| | | 96年1月発売ソフト | | | | | | |
| 153 | 12日 | プロ麻雀 極S | アテナ | 5800 | TAB | 7.9662 | 7.66 | |
| 154 | 12日 | 麻雀狂時代 コギャル放課後編 | マイクロネット | 8800 | TAB | 4.0322 | 4.66 | 18推 |
| 155 | 19日 | クリーチャーショック | データイースト | 6800 | SHT | 6.6315 | 6.0 | ② |
| 156 | 19日 | 必殺パチンココレクション | サンソフト（サン電子） | 6800 | TAB | 6.8 | 6.0 | |
| 157 | 26日 | ストリートファイターZERO | カプコン | 5800 | ACT | 8.5431 | 8.33 | |
| 158 | 26日 | ガーディアン ヒーローズ | セガ | 5800 | ACT | 8.4455 | 8.0 | マルチ |
| 159 | 26日 | でろ～んでろでろ | テクモ | 5800 | PUZ | 7.5833 | 6.33 | |
| 160 | 26日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～ | セガ | 1280 | ACT | 7.9696 | — | |
| 161 | 26日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～ | セガ | 1280 | ETC | 7.4177 | — | |
| | | 96年2月発売ソフト | | | | | | |
| 162 | 2日 | 松方弘樹のワールドフィッシング | メディアクエスト | 5800 | SLG | 6.7647 | 7.0 | |
| 163 | 2日 | リターン・トゥ・ゾーク | バンダイビジュアル | 5800 | ADV | 6.5094 | 5.66 | マウス |
| 164 | 2日 | NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～ | セガ | 5800 | ACT | 5.6293 | 6.0 | |
| 165 | 9日 | 天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅 | ユーメディア（アローマ） | 8900 | ADV | 6.851 | 5.0 | ②、18推 |
| 166 | 9日 | PD ウルトラマンリンク | バンダイ | 6800 | PUZ | 6.7241 | 6.0 | |
| 167 | 16日 | ROBO・PIT（ロボ・ピット） | アルトロン | 5800 | ACT | 7.69 | 6.33 | |
| 168 | 16日 | サイベリア | インタープレイ | 6500 | SHT | 4.409 | 6.0 | |
| 169 | 16日 | DEATH MASK | バンタン電脳工場 | 8800 | ADV | 5.8571 | 6.0 | |
| 170 | 23日 | ヴァンパイア ハンター | カプコン | 6800 | ACT | 8.9817 | 9.0 | |
| 171 | 23日 | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | セガ | 6800 | SLG | 8.5701 | 7.33 | |
| 172 | 23日 | シーバス・フィッシング | ビクターエンタテインメント | 6800 | SLG | 6.8 | 6.33 | |
| 173 | 23日 | 提督の決断Ⅱ | 光栄 | 10800 | SLG | 7.6666 | 5.66 | マウス |
| 174 | 23日 | サンダーホークⅡ | ビクターエンタテインメント | 6800 | SHT | 6.961 | 6.33 | アナログ |
| 175 | 23日 | 四柱推命ピタグラフ | データム・ポリスター | 5800 | ETC | 6.5 | 6.33 | マウス |
| 176 | 23日 | ハイパー3D対戦バトルゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体） | リバーヒルソフト | 6300/5800 | SHT | 6.1428 | 5.66 | 通信ケーブル |
| 177 | 23日 | アローン・イン・ザ・ダーク2 | EAV | 5800 | ADV | 6.2413 | 6.66 | |
| 178 | 23日 | くるりんPA！ | スカイ・シンク・システム | 3980 | PUZ | 7.1724 | 6.66 | |
| 179 | 23日 | 料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～ | HAMLET（博報堂） | 5000 | ETC | 6.3684 | 5.66 | |
| 180 | 23日 | ロジックパズル レインボータウン | ヒューマン | 5800 | PUZ | 5.8 | 5.33 | マウス |
| 181 | 23日 | おまかせ！退魔業（セイバーズ） | セガ | 5800 | ADV | 7.0816 | 7.33 | |
| | | 96年3月発売ソフト | | | | | | |
| 182 | 1日 | 新世紀エヴァンゲリオン | セガ | 5800 | ADV | 8.2042 | 7.33 | |
| 183 | 1日 | The Tower | オープンブック | 6800 | SLG | 7.9277 | 7.66 | |
| 184 | 1日 | GOTHA Ⅱ・天空の騎士 | 光栄 | 6800 | SLG | 7.0192 | 6.0 | |
| 185 | 1日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～ | セガ | 1280 | ETC | 7.7021 | — | |
| 186 | 1日 | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～ | セガ | 1280 | ETC | 7.2982 | — | |
| 187 | 1日 | media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介 | ファンハウス | 5800 | ETC | — | — | |
| 188 | 8日 | ザ・ホード | BMGビクター／クリスタル・ダイナミクス | 5800 | SLG | 7.4509 | 6.66 | |
| 189 | 8日 | ロードランナー レジェンドリターンズ | パトラ | 5800 | PUZ | 6.081 | 6.0 | |
| 190 | 8日 | 麻雀ハイパーリアクションR | サミー工業 | 6800 | TAB | 6.0294 | 6.0 | X |
| 191 | 15日 | ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル | セガ | 4800 | SLG | 8.9088 | 8.33 | マウス |
| 192 | 15日 | GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT | ゲームアーツ | 5800 | SHT | 9.0698 | 8.0 | ムービーカード |
| 193 | 15日 | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR | アスク講談社 | 8800 | TAB | 7.5 | 7.33 | X |
| 194 | 15日 | リンクル・リバー・ストーリー | セガ | 5800 | A・RPG | 7.5666 | 6.66 | |
| 195 | 15日 | FIFA サッカー'96 | EAV | 5800 | SPT | 5.3888 | 5.66 | マルチ |
| 196 | 15日 | ストリートファイターⅡ ムービー | カプコン | 6800 | ETC | 5.1395 | 6.0 | |
| 197 | 15日 | ブレインバトルQ | CLEF | 4800 | QIZ | 5.5925 | 5.0 | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 198 | 15日 | ZORK Ⅰ | 翔泳社 | 5800 | ADV | 7.421 | 6.33 | |
| 199 | 15日 | 毎日替わるクイズ番組 クイズ365 | OZクラブ／ブイ・アイ・ピー | 6800 | QIZ | 5.405 | 4.66 | マルチ |
| 200 | 15日 | バーチャルカジノ | ダットジャパン | 5800 | TAB | 5.7826 | 5.0 | |
| 201 | 15日 | ドラえもん のび太と復活の星 | エポック社 | 5800 | ACT | 5.2121 | 3.0 | |
| 202 | 15日 | フィッシング甲子園 | キングレコード | 6800 | SLG | 5.7647 | 6.0 | |
| 203 | 15日 | ゲームの達人2 | サンソフト | 8900 | TAB | 6.4285 | 6.0 | マウス |
| 204 | 22日 | パンツァードラグーンツヴァイ | セガ | 5800 | SHT | 9.2082 | 9.66 | |
| 205 | 22日 | 水滸演武～風雲再起～ | データイースト | 5800 | ACT | 8.1538 | 6.66 | |
| 206 | 22日 | ウイニングポスト2 | 光栄 | 9800 | SLG | 7.6837 | 7.66 | |
| 207 | 22日 | My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～ | アトラス | 6800 | PUZ | 7.6216 | 5.33 | X、マウス |
| 208 | 22日 | 空想科学世界ガリバーボーイ | ハドソン | 6800 | RPG | 7.5301 | 4.33 | ② |
| 209 | 22日 | ハイオクタン | EAV | 5800 | RAC | 5.3125 | 5.0 | |
| 210 | 22日 | エアーマネジメント'96 | 光栄 | 8800 | SLG | 7.4166 | 6.66 | |
| 211 | 22日 | ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～ | MIZUKI | 5800 | ETC | 2.3 | 3.66 | |
| 212 | 28日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 7800 | ACT | 8.6724 | 9.33 | TARS |
| 213 | 29日 | ドラゴンフォース | セガ | 5800 | SLG | 8.5514 | 8.33 | |
| 214 | 29日 | ビクトリーゴール'96 | セガ | 5800 | SPT | 8.4794 | 8.0 | マルチ |
| 215 | 29日 | アンジェリークSpecial | 光栄 | 7800 | SLG | 8.281 | 7.33 | |
| 216 | 29日 | グラディウス DELUXE PACK | コナミ | 5800 | SHT | 8.5551 | 7.66 | |
| 217 | 29日 | スナッチャー | コナミ | 5800 | ADV | 8.1557 | 8.0 | |
| 218 | 29日 | ルパン三世 THE MASTER FILE | MIZUKI | 5800 | ETC | 7.4179 | 6.66 | |
| 219 | 29日 | 麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品） | メイクソフトウェア | 8800/6800 | TAB | 7.2342 | 8.0 | ②、18推 |
| 220 | 29日 | 三國志英傑伝 | 光栄 | 8800 | SLG | 8.5217 | 6.66 | |
| 221 | 29日 | ぐっすんおよよ・S | エクシング | 6800 | PUZ | 7.0175 | 6.33 | |
| 222 | 29日 | HORROR TOUR（ホラーツアー） | オー・シー・シー | 5800 | ADV | 4.7368 | 6.66 | マウス |
| 223 | 29日 | 信長の野望リターンズ | 光栄 | 5800 | SLG | 6.2142 | 5.66 | |
| 224 | 29日 | WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～ | ソフトビジョンインターナショナル | 5800 | SPT | 3.9166 | 4.0 | |
| 225 | 29日 | 麻雀天使エンジェルリップス（X指定） | 日本システム | 6800 | TAB | 5.2631 | 4.66 | X |
| 226 | 29日 | ゲックス | BMGビクター | 5800 | ACT | 6.75 | 5.33 | |
| 227 | 29日 | モータルコンバットⅡ完全版 | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | 6.2903 | 6.33 | X |
| 228 | 29日 | 超兄貴 ～究極…男の逆襲～ | メサイヤ | 5800 | SHT | 5.8148 | 5.66 | 18推 |
| 229 | 29日 | バーチャフォトスタジオ | アクレイムジャパン | 6800 | SLG | 6.4074 | 5.66 | X |
| 230 | 29日 | NFL クォーターバッククラブ'96 | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | 5.9 | 6.66 | マルチ |
| | | 96年4月発売ソフト | | | | | | |
| 231 | 5日 | 2度あることはサンドア～ル | CRI | 5800 | ETC | 8.1048 | 7.33 | |
| 232 | 5日 | 七つの秘館 | 光栄 | 7800 | ADV | 7.4505 | 6.33 | ③ |
| 233 | 5日 | きゃんきゃんバニー・プルミエール | キッド | 5800 | ADV | 7.4217 | 5.33 | X、マウス |
| 234 | 5日 | GAME-WARE VOL.1 | ゼネラル・エンタテイメント | 1980 | ETC | 7.1551 | — | マルチ |
| 235 | 5日 | 鉄球 ～TRUE PINBALL～ | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | PIN | 5.625 | 6.0 | |
| 236 | 19日 | 3×3 EYES ～吸精公主～S | 日本クリエイト | 7300 | ADV | 8.3346 | 7.0 | ③ |
| 237 | 19日 | エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood | サミー工業 | 5800 | PUZ | 7.1666 | 5.0 | |
| 238 | 19日 | 大冒険 セントエルモスの奇跡 | パイ | 6800 | SLG+RPG | 2.0504 | 4.33 | |
| 239 | 19日 | タイタンウォーズ | BMGビクター | 5800 | SHT | 4.8 | 5.66 | |
| 240 | 26日 | 野々村病院の人々 | エルフ | 6800 | ADV | 8.6823 | 7.66 | X |
| 241 | 26日 | THOR～精霊王紀伝～ | セガ | 5800 | A・RPG | 8.5656 | 5.0 | |
| 242 | 26日 | アイレム アーケードクラシックス | アイマックス | 5800 | ETC | 4.0 | 5.66 | |
| 243 | 26日 | 爆れつハンター | アイマックス | 8800 | ADV | 6.6 | 5.0 | ② |
| 244 | 26日 | 真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書 | アトラス | 2900 | ETC | 8.3395 | 7.0 | マウス |
| 245 | 26日 | 首領蜂（ドンパチ） | アトラス | 5800 | SHT | 7.1172 | 5.0 | |
| 246 | 26日 | ロックマンX3 | カプコン | 5800 | ACT | 6.3333 | 5.66 | |
| 247 | 26日 | アイドル雀士スーチーパイⅡ | ジャレコ | 7800 | TAB | 9.1944 | 8.33 | ②、X |
| 248 | 26日 | 美少女バラエティゲームラビュラスパニック | BMGビクター／翔泳社 | 5300 | TAB | — | 4.66 | |
| 249 | 26日 | ゲン ウォー | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | — | 6.33 | |
| 250 | 26日 | ジョニー・バズーカ | ソフトビジョンインターナショナル | 6800 | ACT | 3.2857 | 5.0 | |
| 251 | 26日 | レボリューションX | アクレイムジャパン | 5800 | SHT | 3.7333 | 4.33 | 18推、マウス |
| | | 96年5月発売ソフト | | | | | | |
| 252 | 3日 | ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～ | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 5800 | TAB | 8.047 | 6.33 | X |
| 253 | 17日 | Cubic Gallery | ウィネット | 5800 | ETC | 7.7333 | — | |
| 254 | 17日 | 慶応遊撃隊 活劇編 | ビクターエンタテインメント | 5800 | ACT | 7.8453 | 5.66 | |
| 255 | 17日 | スーパーリアル麻雀PⅥ | セタ | 8800 | TAB | 7.9043 | 7.33 | X |
| 256 | 24日 | FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～ | やのまん | 6300 | SLG+RPG | 7.8444 | 5.66 | マウス |
| 257 | 24日 | 実戦 パチスロ必勝法！ 3 | サミー工業 | 6800 | TAB | 7.3846 | 7.0 | |
| 258 | 24日 | SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル | セガ | 4800 | QIZ+PUZ | 6.9207 | 6.66 | |
| 259 | 24日 | メタルブラック | ビング | 5800 | SHT | 8.5357 | 7.33 | |
| 260 | 24日 | ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅 | メディアクエスト | 6800 | ETC | 6.2 | 6.0 | ② |
| 261 | 31日 | ソード&ソーサリー | マイクロキャビン | 6800 | RPG | 7.1104 | 6.0 | |
| 262 | 31日 | ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート | データイースト | 6800 | RPG | 7.7888 | 6.0 | |
| 263 | 31日 | Defcon5 | マルチソフト | 5800 | SLG+RPG | — | 4.66 | |
| 264 | 31日 | アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ | アスク講談社 | 8000 | TAB | — | 7.33 | X |
| 265 | 31日 | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | バンダイ | 5800 | ACT | 7.1813 | 7.33 | |
| | | 96年6月発売ソフト | | | | | | |
| 266 | 7日 | ダライアスⅡ | タイトー | 5800 | SHT | 6.6739 | 5.33 | |
| 267 | 7日 | HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン） | テクノソフト | 5800 | SHT | 6.0434 | 5.0 | 通信ケーブル |
| 268 | 14日 | 疾風魔法大作戦 | ギャガ・コミュニケーションズ | 5800 | SHT | 7.3518 | 7.33 | |
| 269 | 14日 | ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム | アスク講談社 | 5800 | ETC | 7.2857 | 7.0 | |
| 270 | 14日 | 犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～ | イマジニア | 6800 | ADV | 4.84 | 4.33 | 18推 |
| 271 | 14日 | 痛快！スロットシューティング | BMGビクター | 5500 | ETC | 3.8181 | 5.0 | |
| 272 | 14日 | ナイトストライカーS | ビング | 5800 | SHT | 6.1666 | 5.33 | アナログ |
| 273 | 28日 | 月花霧幻譚～TORICO～ | セガ | 6800 | ADV | 7.955 | 6.33 | |
| 274 | 28日 | ライズ オブ ザ ロボット2 | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | 3.0 | 4.66 | |
| 275 | 28日 | ストライカーズ1945 | アトラス | 5800 | SHT | 8.6925 | 7.66 | |
| 276 | 28日 | 餓狼伝説3 ―遥かなる闘い― | SNK | 6800 | ACT | 6.1582 | 6.0 | |
| 277 | 28日 | 誕生S～Debut～ | NECインターチャネル | 6800 | SLG | 8.0954 | 7.0 | 18推 |
| 278 | 28日 | 井手洋介名人の新実戦麻雀 | カプコン | 4800 | TAB | 8.7959 | 5.0 | |
| 279 | 28日 | THE MAKING OF NIGHTRUTH | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2480 | ETC | 5.7906 | — | |
| 280 | 28日 | 必殺！ | バンダイビジュアル | 5800 | ACT | 3.7446 | 5.66 | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 281 | 28日 | 一発逆転～ギャンブルキングへの道～ | BMG ビクター／POW | 5800 | ETC | — | 6.0 | |
| 282 | 28日 | 大牌砦（DAITORIDE） | メトロ | 5800 | PUZ | — | 6.66 | |
| 283 | 28日 | 課兄弟劇場第一巻　麻雀篇 | ユーメディア（アローマ） | 5800 | TAB | 6.3571 | 6.0 | |
| | | 96年7月発売ソフト | | | | | | |
| 284 | 5日 | NIGHTS（ナイツ）<セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品> | セガ | 7800/5800 | ACT | 9.2418 | 9.66 | マルコン |
| 285 | 5日 | ソニックウィングス　スペシャル | メディアクエスト | 7800 | SHT | 7.1929 | 5.0 | |
| 286 | 5日 | GAME-WARE VOL.2 | ゼネラル・エンタテイメント | 1980 | ETC | 5.96 | — | |
| 287 | 12日 | デカスリート | セガ | 5800 | SPT | 8.4732 | 7.66 | |
| 288 | 12日 | AQUAZONE for SEGA Saturn | 9003．inc | 5800 | SLG | 6.849 | 7.33 | |
| 289 | 12日 | アクアワールド 海美物語 | 増田屋コーポレーション | 5800 | ETC | — | 4.66 | |
| 290 | 12日 | デススロットル 隔絶都市からの脱出 | メディアクエスト | 5800 | SHT | 6.3529 | 6.66 | |
| 291 | 12日 | ピンボールグラフィティ | パック・イン・ビデオ | 6800 | PIN | — | 5.0 | |
| 292 | 12日 | WIPEOUT（ワイプアウト） | ソフトバンク | 5800 | RAC | 8.2666 | 6.66 | |
| 293 | 19日 | グレイテストナイン'96 | セガ | 5800 | SPT | 8.3503 | 7.33 | |
| 294 | 19日 | サターンボンバーマン | ハドソン | 6800 | ACT | 8.1488 | 7.33 | マルチ |
| 295 | 19日 | 昇龍三國演義 | イマジニア | 6800 | SLG | 7.3125 | 5.33 | |
| 296 | 19日 | SEGA AGES VOL.2／スペースハリアー<ミッションスティック同梱／ソフト単品> | セガ | 6800/3800 | SHT | 8.4912 | 8.0 | アナログ, マルコン |
| 297 | 19日 | ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版／スペシャル版> | コナミ | 6800/9800 | SLG | 8.4968 | 7.33 | マウス |
| 298 | 19日 | 麻雀狂時代　Cebu Island'96 | マイクロネット | 8800 | TAB | — | 5.0 | 18推 |
| 299 | 26日 | パズルボブル2 X | タイトー | 5800 | PUZ | 8.3921 | 8.0 | |
| 300 | 26日 | バーチャファイターキッズ | セガ | 5800 | ACT | 8.2601 | 8.66 | |
| 301 | 26日 | 時空探偵DD～幻のローレライ～ | アスキー | 6800 | ADV | 5.7317 | 5.33 | ② |
| 302 | 26日 | ロードラッシュ | EAV | 5800 | RAC | 7.1176 | 5.0 | |
| 303 | 26日 | プラドルDISC　Vol. 1 木下優 | Sada Soft | 3000 | ETC | — | — | |
| | | 96年8月発売ソフト | | | | | | |
| 304 | 2日 | 激烈パチンカーズ | BMG ビクター | 5800 | ETC | — | 4.0 | |
| 305 | 2日 | BIG HURT ベースボール | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 5.0 | |
| 306 | 2日 | Body Special 264 | YANOMAN GAMES | 6800 | PUZ | 6.5454 | 5.66 | |
| 307 | 9日 | サイバードール | アイマックス | 6800 | RPG | 8.4636 | 6.33 | 18推 |
| 308 | 9日 | レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 6.33 | |
| 309 | 9日 | 真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX | アトラス | 7800 | RPG | — | — | ② |
| 310 | 9日 | デス クリムゾン | エコールソフトウェア（エコール） | 5800 | SHT | 1.8805 | 3.0 | 銃 |
| 311 | 9日 | ワールドヒーローズパーフェクト | SNK／ADK | 5800 | ACT | 7.5251 | 8.0 | |
| 312 | 9日 | 同級生if | NEC インターチャネル | 7800 | ADV | 8.7115 | 7.0 | 18推、マウス |
| 313 | 9日 | アルバートオデッセイ外伝　LEGEND OF ELDEAN | サン電子（サンソフト） | 6500 | RPG | 7.6963 | 5.0 | |
| 314 | 9日 | 新型くるりんPA ！ | スカイ・シンク・システム | 4800 | PUZ | 6.9444 | 7.0 | |
| 315 | 9日 | NIGHTRUTH（ナイトゥルース）Explanation of the paranormal #1 "闇の扉" | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 6800 | ADV | 6.1851 | 5.33 | 18推 |
| 316 | 9日 | タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I. | タイトー | 5800 | RAC | 6.4 | 5.33 | ハンドル |
| 317 | 9日 | クロックワークス | 徳間書店 | 5800 | PUZ | — | 4.33 | |
| 318 | 9日 | 神秘の世界エルハザード | パイオニアLDC | 6900 | ADV | 8.1943 | 7.33 | |
| 319 | 9日 | マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96 | BMG ビクター | 4800 | SPT | 7.3333 | 6.66 | |
| 320 | 9日 | プレイボーイ カラオケVol. 1 | ビック東海 | 5800 | ETC | — | — | X |
| 321 | 9日 | プレイボーイ カラオケVol. 2 | ビック東海 | 5800 | ETC | — | — | X |
| 322 | 9日 | GALJAN | 童 | 6800 | TAB | 5.4117 | 5.33 | X |
| 323 | 23日 | ジャパン スーパー バス クラシック'96 | ナグザット | 6800 | SLG | — | 6.0 | |
| 324 | 23日 | 駿才ー競馬データSTABLEー | ナグザット | 8800 | ETC | — | 4.33 | |
| 325 | 23日 | 3 D Lemmings | イマジニア | 6800 | PUZ | — | 6.33 | |
| 326 | 23日 | トーナメント・リーダー | ビクターエンタテインメント | 5800 | SPT | 7.9 | 6.33 | |
| 327 | 23日 | 本格プロ麻雀 徹萬Special | ナグザット | 5800 | TAB | 7.5789 | 7.66 | |
| 328 | 23日 | 特捜機動隊ジェイスワット | バンプレスト | 5800 | SHT | — | 6.33 | |
| 329 | 30日 | ファイティングバイパーズ | セガ | 6800 | ACT | 8.9465 | 9.0 | |
| 330 | 30日 | イエローブリックロード | アクレイムジャパン | 5800 | ADV | — | 4.33 | |
| 331 | 30日 | エイリアン トリロジー | アクレイムジャパン | 5800 | SHT | 7.5625 | 6.66 | |
| 332 | 30日 | STRIKER'96 | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 6.0 | |
| 333 | 30日 | アーサーとアスタロトの謎魔界村 | カプコン | 5800 | PUZ | — | 5.66 | |
| 334 | 30日 | ダークセイバー | クライマックス | 5800 | A・RPG | 8.2616 | 7.0 | |
| 335 | 30日 | オリンピックサッカー | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800 | SPT | — | 5.66 | |
| 336 | 30日 | プラドルDISC　Vol.2　内山美紀 | Sada Soft | 3000 | ETC | — | — | |
| 337 | 30日 | テトリスプラス | ジャレコ | 5800 | PUZ | 6.6538 | 6.33 | |
| 338 | 30日 | 湾岸デッドヒート＋ リアルアレンジ | パック・イン・ビデオ | 6800 | RAC | 5.9 | 5.33 | ムービーカード |
| | | 96年9月発売ソフト | | | | | | |
| 339 | 6日 | ハートビートスクランブル | イマジニア | 6800 | ADV | 3.2222 | 3.0 | |
| 340 | 6日 | 天地を喰らうII～赤壁の戦い～ | カプコン | 5800 | ACT | 7.8474 | 6.0 | |
| 341 | 6日 | 鋼鉄霊域（スティールダム）<通信ケーブル同梱／ソフト単品> | テクノソフト | 6800/5800 | SHT | 7.3333 | 5.66 | 通信ケーブル |
| 342 | 13日 | ウルトラマン図鑑 | 講談社 | 6800 | ETC | 6.8 | — | ムービーカード |
| 343 | 13日 | エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii | サミー工業 | 5800 | PUZ | — | 5.66 | |
| 344 | 13日 | ポリスノーツ | コナミ | 6800 | ADV | 9.2621 | 8.33 | ③、マウス、銃 |
| 345 | 14日 | ストリートファイターZERO2 | カプコン | 5800 | ACT | 9.045 | 9.66 | |
| 346 | 20日 | SEGA AGES／アウトラン | セガ | 3800 | RAC | 8.7833 | 7.33 | ハンドル, マルコン |
| 347 | 20日 | 機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー | バンダイ | 4800 | SHT | 8.4099 | 7.0 | |
| 348 | 20日 | Destruction Derby（デストラクションダービー） | ソフトバンク | 5800 | RAC | 7.1428 | 6.66 | |
| 349 | 20日 | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 8800 | ACT | 7.955 | 8.33 | RAM同梱 |
| 350 | 27日 | サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版） | セガ | 6800/8800 | ADV | 9.4665 | 8.33 | ②、マウス |
| 351 | 27日 | SEGA AGES／アフターバーナーII | セガ | 3800 | SHT | 8.6276 | 7.33 | アナログ, マルコン |
| 352 | 27日 | セガラリー・チャンピオンシップ・プラス | セガ | 5800 | RAC | 9.0135 | — | モデム, ハンドル, マルコン |
| 353 | 27日 | マジカルドロップ2 | セガ | 5800 | PUZ | 8.2439 | 5.66 | |
| 354 | 27日 | 奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編） | 富士通パレックス | 4800 | ETC | — | — | マウス |
| 355 | 27日 | ギャルズパニックSS | 毎日コミュニケーションズ | 6800 | A・PUZ | 7.2631 | 6.0 | |
| 356 | 27日 | グッドアイランドカフェ・飯島愛 | インナーブレイン | 5000 | ETC | — | 5.66 | |
| 357 | 27日 | 三國志V | 光栄 | 9800 | SLG | 8.7913 | 7.33 | |
| 358 | 27日 | サンダーフォース ゴールドパック 1 | テクノソフト | 4800 | SHT | 7.653 | 5.33 | |
| 359 | 27日 | 女子高生の放課後…ぷくんパ | アテナ | 4980 | PUZ | 8.2307 | 6.0 | |
| 360 | 27日 | 闘神伝URA | タカラ | 5800 | ACT | 6.3571 | 5.33 | |
| 361 | 27日 | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | コナミ | 5800 | PUZ | 7.824 | 7.33 | |
| 362 | 27日 | ホーンテッドカジノ | ソシエッタ代官山 | 7900 | TAB | 5.9705 | 5.33 | ③、X |
| 363 | 27日 | プラドルDISC Vol.3 大島朱美 | Sada Soft | 3000 | ETC | — | — | |
| 364 | 27日 | 麻雀四姉妹　若草物語 | ナグザット | 8800 | TAB | 6.4 | 4.66 | X |
| 365 | 27日 | めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編 | SharRock | 5800 | TAB | — | 4.0 | 18推 |
| | | 96年10月発売ソフト | | | | | | |
| 366 | 4日 | actua SOCCER | ナグザット | 5800 | SPT | — | 5.33 | |
| 367 | 4日 | アンジェリークSpecial プレミアムBox | 光栄 | 8800 | SLG | — | — | |
| 368 | 4日 | ウイニングポスト2 プログラム'96 | 光栄 | 6800 | SLG | 8.7925 | 7.66 | マウス |
| 369 | 4日 | エターナルメロディ | メディアワークス | 5800 | SLG | 8.9152 | 6.33 | |
| 370 | 4日 | GAME WARE VOL. 3 | ゼネラル・エンタテイメント | 1980 | ETC | 6.9428 | — | |
| 371 | 4日 | Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム | ジャレコ | 6800 | SLG | 6.7 | 6.0 | |
| 372 | 4日 | 平和パチンコ総進撃 | ナグザット | 7800 | ETC | — | 4.66 | |
| 373 | 4日 | 麻雀大会II Special | 光栄 | 6800 | TAB | 7.25 | 6.33 | |
| 374 | 10日 | ブレインデッド13 | ココナッツジャパンエンターテイメント | 6500 | ETC | — | 5.33 | |
| 375 | 10日 | 本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン | ビデオシステム | 7800 | TAB | — | 6.66 | |
| 376 | 10日 | 南の島にブタがいた | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | PUZ | — | — | |
| 377 | 18日 | ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND | ゲーム アーツ | 6800 | TAB | 8.3384 | 7.33 | |
| 378 | 18日 | Jewels of Oracle オラクルの宝石 | サンソフト | 5980 | PUZ | — | 5.33 | マウス |
| 379 | 18日 | マイティヒット～Mighty Hits～ | アルトロン | 5800 | SHT | 6.75 | 6.0 | |
| 380 | 18日 | ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ） | メサイヤ | 6200 | SLG&RPG | 8.5828 | 7.0 | |
| 381 | 25日 | シェルショック | EAV | 5800 | SHT | — | 5.66 | |
| 382 | 25日 | スターファイター3000 | イマジニア | 6800 | SHT | — | 5.33 | |
| 383 | 25日 | BATSUGUN | バンプレスト | 5800 | SHT | 8.3125 | 7.33 | |
| 384 | 25日 | マスター・オブ・モンスターズ～ネオ　ジェネレーションズ | 東芝EMI | 6800 | SLG | 7.5 | 6.66 | |
| 385 | 25日 | LUNAR SILVER STAR STORY | 角川書店 | 6800 | RPG | 8.9454 | 7.66 | |
| 386 | 25日 | ワールドシリーズベースボールII | セガ | 5800 | SPT | 7.8275 | 5.66 | |
| | | 96年11月発売のソフト | | | | | | |
| 387 | 1日 | セクシーパロディウス | コナミ | 4800 | SHT | 7.8765 | 8.0 | |
| 388 | 1日 | 伝説のオウガバトル | リバーヒルソフト | 5800 | S・RPG | 8.2985 | 7.33 | |
| 389 | 1日 | パップブリーダー | サイ・メイト | 5800 | SLG | 6.8805 | 6.0 | |
| 390 | 1日 | LULU | セガ | 4800 | ETC | 7.7941 | 6.0 | |
| 391 | 8日 | サムライスピリッツ斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱> | SNK | 5800/6800 | 格闘ACT | 7.8719 | 7.0 | RAM |
| 392 | 8日 | Special Gift Pack | BMG ビクター | 7700 | ETC | — | — | |
| 393 | 8日 | MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2480 | バラエティ | 6.2 | — | ムービー、限定販売 |
| 394 | 8日 | リグロード サーガ2 | セガ | 5800 | S・RPG | 7.7131 | 6.33 | |
| 395 | 11日 | アースワームジム2 | タカラ | 5800 | ACT | 7.7692 | 7.0 | |
| 396 | 15日 | 上海 Great Moments | サンソフト | 6500 | PUZ | — | 7.0 | マウス |
| 397 | 15日 | デジタルピンボール ネクロノミコン | KAZe | 5800 | ETC | 9.1854 | 6.66 | |
| 398 | 15日 | 風水先生 | HAMLET（博報堂） | 5800 | SLG | 8.0 | 6.33 | |
| 399 | 15日 | プリクラ大作戦 | アトラス | 6800 | A・SHT | 7.1935 | 6.66 | |
| 400 | 22日 | IRON MAN／XO | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | — | 6.33 | |
| 401 | 22日 | NFL クォーターバッククラブ'97 | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 5.33 | |
| 402 | 22日 | カオスコントロール リミックス | ヴァージンインタラクティブ | 4800 | SHT | 2.9333 | 6.33 | マウス、銃 |
| 403 | 22日 | クリスマスナイツ冬季限定版<限定品> | セガ | ― | ACT | 8.9797 | — | マルコン |
| 404 | 22日 | 月下の棋士～王竜戦～ | バンプレスト | 5800 | TAB | — | 6.33 | マウス |
| 405 | 22日 | 戦国ブレード | アトラス | 6800 | SHT | 8.7735 | 7.66 | |
| 406 | 22日 | TRY RUSH DEPPY | 日本クリエイト | 5800 | ACT | — | 5.0 | |
| 407 | 22日 | バーチャコップ2 | セガ | 5800 | SHT | 8.8149 | 8.66 | 銃 |
| 408 | 22日 | ハイパーデュエル | テクノソフト | 5800 | SHT | 8.2972 | 6.33 | |
| 409 | 22日 | FIST | イマジニア | 6800 | 格闘ACT | 3.4761 | 3.66 | |
| 410 | 29日 | 銀河英雄伝説 | 徳間書店 | 5800 | SLG | 7.1126 | 6.66 | |
| 411 | 29日 | ズープ | メディアクエスト | 4800 | PUZ | 6.6 | 6.0 | |
| 412 | 29日 | 西暦1999 ファラオの復活 | BMG ビクター／ロボトミー | 5800 | ACT | 9.253 | 8.33 | |
| 413 | 29日 | 対局将棋　極II | 毎日コミュニケーションズ | 6800 | TAB | 7.9047 | 7.33 | |
| 414 | 29日 | 太閤立志伝II | 光栄 | 7800 | SLG | 8.2631 | 6.66 | |
| 415 | 29日 | 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ | データイースト | 5800 | ADV | 7.6805 | 6.66 | |
| 416 | 29日 | 電脳戦機バーチャロン | セガ | 5800 | ACT | 8.9466 | 8.33 | ツイン |
| 417 | 29日 | ビクトリーゴール WORLD WIDE edition | セガ | 5800 | SPT | 8.6629 | 7.66 | マルチ |
| 418 | 29日 | 美少女戦士セーラームーンSuperS～Various Emotion～ | エンジェル | 5800 | 格闘ACT | 2.619 | 5.66 | |
| 419 | 29日 | 秀吉・信長セット | 光栄 | 7800 | ETC | — | — | |
| 420 | 29日 | BLOOD FACTORY | インタープレイ／EAV | 5800 | SHT | 7.3181 | 7.33 | |
| 421 | 29日 | プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ | Sada Soft | 3800 | ETC | — | — | |
| | | 96年12月発売のソフト | | | | | | |
| 422 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 423 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 424 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 425 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 426 | 6日 | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ | オープンブック9003 | 2000 | SLG | — | — | |
| 427 | 6日 | 機動戦士ガンダム外伝III 蒼を受け継ぐ者 | バンダイ | 4800 | SHT | 8.4376 | 7.33 | ツイン |
| 428 | 6日 | 皇龍三國演義 | エクシング | 5800 | SLG | 8.0909 | 5.66 | |
| 429 | 6日 | サンダーフォースゴールドパック2 | テクノソフト | 4800 | SHT | 8.7727 | 6.0 | |
| 430 | 6日 | スーパーパズルファイターII X | カプコン | 5800 | PUZ | 8.3796 | 7.33 | |
| 431 | 6日 | ステークスウィナー | ザウルス | 5800 | ACT | 7.5185 | 6.33 | |
| 432 | 6日 | 世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～ | 富士通 | 4800 | ETC | 8.0 | — | |
| 433 | 6日 | バトルバ | 日本ビクター | 5800 | RAC | 8.3684 | 7.0 | |
| 434 | 6日 | マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版> | EAV | 5800/7800 | SHT | 6.3333 | 7.0 | マルコン |
| 435 | 13日 | エネミー・ゼロ | WARP | 6800 | MOV | 8.6957 | 9.66 | ④ |
| 436 | 13日 | きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック> | キッド | 3900 | ADV | — | — | X、マウス |
| 437 | 13日 | 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ | コナミ | 4800 | SHT | 8.3827 | 8.0 | |
| 438 | 13日 | 出世麻雀　大接待 | キングレコード | 5800 | TAB | — | 5.66 | |
| 439 | 13日 | スペースインベーダー | タイトー | 3980 | SHT | 5.6363 | 4.33 | |
| 440 | 13日 | 大運動会 | インクリメントP | 5800 | SLG | 7.7272 | 6.0 | |
| 441 | 13日 | 大戦略パック | セガ | 5800 | SLG | — | — | |
| 442 | 13日 | タクティクス オウガ | リバーヒルソフト | 5800 | RPG | 8.8855 | 7.66 | |
| 443 | 13日 | ディスクワールド | メディアエンターテイメント/HAMLET | 5800 | ADV | 8.1875 | 6.0 | マウス |
| 444 | 13日 | パンツァードラグーンI & II | セガ | 5800 | SHT | — | — | |
| 445 | 13日 | ファンキー・ファンタジー | 吉本興業 | 5800 | RPG | — | 5.66 | |
| 446 | 13日 | メルティランサー～銀河少女警察2086～<通常版／限定版> | イマジニア | 5800/8800 | SLG | 8.4054 | 6.33 | |

| No. | 発売日 | タイトル | メーカー名 | 価格(円) | ジャンル | 読者評点 | 本誌評点 | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 447 | 20日 | アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡ | ヒューマン | 5800 | SLG | 7.0666 | 6.33 | |
| 448 | 20日 | ウルトラマン 光の巨人伝説 | バンダイ | 7800 | 格闘ACT | 7.0476 | 7.0 | |
| 449 | 20日 | エアーズアドベンチャー | ゲームスタジオ | 5800 | RPG | 6.1803 | 7.0 | |
| 450 | 20日 | 永世名人Ⅱ | コナミ | 5300 | TAB | — | 6.0 | |
| 451 | 20日 | m〜君を伝えて〜 | ネクサスインターラクト | 5800 | SLG | 7.2083 | 5.33 | |
| 452 | 20日 | きゃんきゃんバニー・プルミエール2 | キッド | 7500 | ADV | 8.9508 | 7.0 | 18推、② |
| 453 | 20日 | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | ソニック | 5800 | RPG | 8.5273 | 7.0 | |
| 454 | 20日 | STREET RACER EXTRA | UBIソフト | 5800 | RAC | 6.8461 | 6.66 | |
| 455 | 20日 | DX日本特急旅行ゲーム | タカラ | 5800 | TAB | 6.0 | 5.33 | |
| 456 | 20日 | NIGHTRUTH"Maria" | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 5800 | ADV | 6.909 | 4.66 | |
| 457 | 20日 | NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R | EAV | 6200 | RAC | 7.1421 | 7.0 | ハンドル、マルコン |
| 458 | 20日 | バーチャル競艇 | 日本物産 | 6800 | SPT | 8.1818 | 5.0 | マルコン |
| 459 | 20日 | ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和 | ナツメ | 5800 | TAB | 6.1875 | 5.66 | |
| 460 | 20日 | もうぢや | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | PUZ | 7.2777 | 5.66 | |
| 461 | 21日 | FIGHTERS MEGAMiX | セガ | 5800 | 格闘ACT | 9.012 | 9.33 | |
| 462 | 26日 | 銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works | ハドソン | 3800 | ETC | 8.0555 | — | 通販専用 |
| 463 | 27日 | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | ハドソン | 6800 | RPG | 7.9545 | 5.0 | |
| 464 | 27日 | グリッドランナー | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | ADV | — | 6.33 | |
| 465 | 27日 | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚 | バンダイ | 5800 | ADV | 6.875 | 5.66 | 18推 |
| 466 | 27日 | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント | セガ | 6800 | SHT | 4.7916 | 6.0 | 銃 |
| 467 | 27日 | 水滸伝 天命の誓い | 光栄 | 5800 | SLG | 8.1818 | 7.33 | |
| 468 | 27日 | SEGA AGES／廊下にイチダントアール | セガ | 4800 | QIZ | 6.8181 | 6.66 | マルチ |
| 469 | 27日 | だいな♡ あいらん 予告編 | ゲーム アーツ | 2300 | ETC | 8.5543 | — | |
| 470 | 27日 | TETRIS S | BPS | 4800 | PUZ | 6.258 | 6.66 | |
| 471 | 27日 | テラ ファンタスティカ | セガ | 5800 | S-RPG | 8.5907 | 8.0 | |
| 472 | 27日 | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | ヒューマン | 5800 | SPT | 9.2322 | 7.33 | マルチ |
| 473 | 27日 | プラドルDISC データ編 レースクイーンF | Sada Soft | 3800 | ETC | — | — | |
| 474 | 31日 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック> | SNK | 5800/7800/9800 | 格闘ACT | 8.779 | 9.0 | RAM |
| 475 | 31日 | バーチャロン FOR SEGANET | セガ | 2800 | 対戦ACT | 8.7142 | — | モデム専用 |
| | | 97年1月発売のソフト | | | | | | |
| 476 | 10日 | スポット ゴーズトゥーハリウッド | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | ACT | — | 5.33 | |
| 477 | 10日 | DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵 | セガ | 2800 | ETC | 7.9157 | — | コンビニ専売 |
| 478 | 10日 | ファンキーヘッドボクサーズ | 吉本興業 | 5800 | 格闘ACT | 6.4 | 5.66 | |
| 479 | 10日 | ロードランナーエクストラ | パトラ | 4800 | APUZ | — | 6.0 | |
| 480 | 14日 | 天外魔境 第四の黙示録 | ハドソン | 6800 | RPG | 8.6945 | 7.66 | ② |
| 481 | 17日 | 心霊呪殺師 太郎丸 | タイムワーナー インタラクティブ | 5800 | ACT | 8.0322 | 7.33 | |
| 482 | 17日 | タイムギャル&忍者ハヤテ | エクゼコ・デベロップメント | 5800 | ETC | 5.5384 | 6.33 | |
| 483 | 17日 | 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション | エクシング | 8800 | ADV | 7.68 | 5.0 | ③ |
| 484 | 17日 | 2 TAX GOLD | ヒューマン | 5000 | ETC | — | 6.33 | |
| 485 | 17日 | ハイパー3D ピンボール | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | TAB | — | 5.33 | |
| 486 | 17日 | ブラストウインド | テクノソフト | 5800 | SHT | 8.2444 | 6.0 | |
| 487 | 17日 | ロックマン8 メタルヒーローズ | カプコン | 5800 | ACT | 7.7234 | 8.0 | |
| 488 | 24日 | EVE burst error | シーズウェア／イマジニア | 7800 | ADV | 9.4137 | 8.33 | 18推、④ |
| 489 | 24日 | SUPER CASINO SPECIAL | ココナッツジャパンエンターテイメント | 5800 | TAB | — | 6.33 | マルチ |
| 490 | 24日 | ダイナマイト刑事 | セガ | 5800 | ACT | 8.1963 | 7.66 | |
| 491 | 24日 | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | セガ | 5800 | RAC | 8.7926 | 8.33 | ハンドル、マルコン |
| 492 | 24日 | TOMB RAIDERS（トゥームレイダース） | ビクター／ビクターソフト | 5800 | A・ADV | 8.6964 | 6.66 | |
| 493 | 24日 | LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION | ポニーキャニオン | 4980 | ETC | — | — | |
| 494 | 29日 | プラドルDISC 特別編 レースクイーンG | Sada Soft | 3800 | ETC | — | 7.0 | |
| 495 | 31日 | 三國志リターンズ | 光栄 | 6800 | SLG | 7.0666 | 6.0 | |
| 496 | 31日 | 3D ベースボール ザ・メジャー | BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス | 5800 | SPT | — | — | |
| 497 | 31日 | DIE HARD TRYLOGY | セガ | 5800 | ETC | 7.9 | — | |
| 498 | 31日 | BUG TOO!! | セガ | 5800 | ACT | — | 6.0 | |
| 499 | 31日 | Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔 | エクシング | 5800 | 格闘ACT | 7.65 | 7.0 | |
| | | 97年2月発売ソフト | | | | | | |
| 500 | 7日 | NHL パワープレイ'96 | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SPT | — | — | |
| 501 | 7日 | エリア51 | ソフトバンク | 5800 | SHT | — | 6.66 | 銃 |
| 502 | 7日 | シミュレーション・ズー | ソフトバンク | 5800 | SLG | 4.923 | 5.33 | |
| 503 | 7日 | 蒼穹紅蓮隊 | EAV | 5800 | SHT | 9.442 | 8.33 | |
| 504 | 7日 | はいぱぁセキュリティーズS | パック・イン・ソフト | 6800 | SLG | 6.6315 | 5.0 | |
| 505 | 14日 | 天城紫苑 | クリップハウス | 6800 | ADV | — | 5.66 | 18推 |
| 506 | 14日 | エレベーターアクションリターンズ | ビング | 5800 | A・SHT | 7.6521 | 7.33 | |
| 507 | 14日 | クレオパトラフォーチュン | タイトー | 5800 | PUZ | 8.3636 | 7.33 | |
| 508 | 14日 | サクラ大戦 花組通信 | セガ | 4800 | ETC | 8.3797 | — | |
| 509 | 14日 | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | セガ | 2800 | ADV | 8.2516 | — | |
| 510 | 14日 | だいな♡ あいらん | ゲーム アーツ | 6800 | ADV | 8.8506 | 7.66 | |
| 511 | 14日 | DREAM SQUARE 雛形あきこ | ビデオシステム | 3800 | ETC | — | — | |
| 512 | 14日 | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | — | 6.33 | |
| 513 | 14日 | ぷよぷよSUN | コンパイル | 4800 | PUZ | 8.3938 | 6.33 | |
| 514 | 14日 | ROOM MATE 〜井上涼子〜 | データム・ポリスター | 5800 | ETC | 7.8593 | 5.0 | |
| 515 | 21日 | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | ポニーキャニオン | 5800 | SPT | 8.5714 | 6.66 | |
| 516 | 21日 | 三國志バリューセット | 光栄 | 12800 | SLG | — | — | |
| 517 | 21日 | 重装機兵レイノス2 | メサイヤ | 5900 | ACT | 8.2818 | 7.0 | |
| 518 | 21日 | SEGA AGES／ファンタジーゾーン | セガ | 3800 | SHT | 9.0641 | 8.33 | |
| 519 | 21日 | 信長の野望バリューセット | 光栄 | 11800 | SLG | — | | |
| 520 | 21日 | WWF In Your House | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 4.33 | |
| 521 | 28日 | NBA JAM エクストリーム | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 6.66 | マルチ |
| 522 | 28日 | キューブバトラー | やのまんゲームス | 5800 | 格闘PUZ | — | 5.0 | |
| 523 | 28日 | CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット） | ビック東海 | 5800 | 格闘ACT | — | — | |
| 524 | 28日 | 首都高バトル97 | イマジニア | 5800 | RAC | 7.76 | 6.66 | |
| 525 | 28日 | Space JAM（スペースジャム） | アクレイムジャパン | 5800 | SPT | — | 5.0 | マルチ |
| 526 | 28日 | SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1 | セガ | 4800 | PUZ&ACT | 7.3548 | 5.66 | |
| 527 | 28日 | 続ぐっすんおよよ | バンプレスト | 5800 | A・PUZ | 8.12 | 6.0 | |
| 528 | 28日 | 天地無用！ 連鎖必要 | パイオニアLDC | 6800 | PUZ | 8.2692 | — | |
| 529 | 28日 | パネルティアストーリー ケルンの大冒険 | 翔泳社 | 6200 | RPG | — | 5.66 | |
| 530 | 28日 | ふしぎの国のアンジェリーク | 光栄 | 5800 | TAB | 7.7727 | 6.66 | |
| 531 | 28日 | ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes- | T&Eソフト | 6800 | SLG | 8.7894 | 7.66 | マルチ |
| | | 97年3月発売ソフト | | | | | | |
| 532 | 7日 | EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン | シーズウェア／イマジニア | 7800 | ADV | — | — | ④、18推 |
| 533 | 7日 | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者 | バンダイ | 4800 | SHT | 8.736 | 7.0 | ツイン |
| 534 | 7日 | GAME WARE VOL.4 | ゼネラル・エンタテイメント | 2980 | ETC | 7.5892 | — | |
| 535 | 7日 | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | セガ | 6800 | ADV | 8.9773 | 7.66 | |
| 536 | 7日 | PLANET JOKER | ナグザット | 5800 | SHT | 2.6904 | 4.33 | マウス、マルコン |
| 537 | 7日 | ヘンリーエクスプローラーズ | コナミ | 5800 | SHT | 7.0833 | 4.66 | 銃、マウス、マルコン |
| 538 | 14日 | アドヴァンストV.G.<通常版/ジグソーパズル込み初回限定版> | TGL | 7800 | 格闘ACT | 5.5 | 5.66 | |
| 539 | 14日 | Jリーグ ビクトリーゴール'97 | セガ | 5800 | SPT | 8.6805 | 8.33 | マルチ |
| 540 | 14日 | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編 | ソネット・コンピュータエンタテイメント | 2980 | ETC | — | — | ムービー |
| 541 | 14日 | マンクスTT ―スーパーバイク― | セガ | 5800 | RAC | 7.5084 | 7.33 | ハンドル、マルコン |
| 542 | 14日 | 優駿クラシックロード | ビクター／ビクターソフト | 5800 | SLG | 7.9767 | 7.33 | |
| 543 | 14日 | WORMS | アイマックス | 5800 | SLG | — | 6.33 | |
| 544 | 15日 | 実戦パチスロ必勝法！4 | サミー工業 | 5800 | TAB | — | 5.33 | |
| 545 | 20日 | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | セガ | 6800 | SLG | 8.8089 | 8.33 | |
| 546 | 20日 | ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜 | ヒューマン | 5800 | SLG | 7.7848 | 6.66 | |
| 547 | 20日 | スタンバイ Say You! | ヒューマン | 5800 | ADV | 2.1071 | 4.0 | |
| 548 | 27日 | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織 | コナミ | 2800 | ETC | 7.5789 | — | |
| 549 | 28日 | ウルフファング 空牙2001・SS | エクシング | 5800 | A・SHT | — | 5.66 | |
| 550 | 28日 | エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム | メディアワークス | 5800 | RPG | 7.7222 | 5.0 | |
| 551 | 28日 | SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST | 光栄 | 8800 | ADV | — | — | |
| 552 | 28日 | サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜<通常版/限定版> | カプコン | 5800/7800 | 格闘ACT | 8.9462 | 8.66 | RAM |
| 553 | 28日 | 三國志孔明伝 | 光栄 | 7800 | SLG+RPG | — | 7.0 | |
| 554 | 28日 | 実戦パチンコ必勝法 TWIN | サミー工業 | 5800 | ETC | — | 5.66 | |
| 555 | 28日 | 卒業 クロスワールド | 小学館プロダクション | 5800 | ADV | 7.5454 | 6.0 | |
| 556 | 28日 | 大航海時代Ⅱ | 光栄 | 6800 | SLG+RPG | 8.7894 | 7.33 | |
| 557 | 28日 | ドラゴンマスターシルク | データムポリスター | 6800 | RPG | 8.6666 | 5.66 | |
| 558 | 28日 | 花組対戦コラムス | セガ | 5800 | PUZ | 8.9618 | 7.33 | |
| 559 | 28日 | パズルボブル3 | タイトー | 5800 | PUZ | — | 6.66 | |
| 560 | 28日 | ファーランドストーリー〜破亡の舞〜 | TGL | 6800 | S・RPG | — | 5.66 | |
| 561 | 28日 | プロ野球 グレイテストナイン'97 | セガ | 5800 | SPT | 8.658 | 8.33 | |
| 562 | 28日 | モンスタースライダー | ダットジャパン | 5800 | PUZ | 8.1333 | 5.66 | |
| | | 97年4月発売ソフト | | | | | | |
| 563 | 4日 | actua GOLF | ナグザット | 5800 | SPT | — | 5.33 | |
| 564 | 4日 | アンジェリークSpecial 2<通常版/プレミアムBOX> | 光栄 | 7800/9800 | SLG | — | 7.66 | |
| 565 | 4日 | クォヴァディス2 〜惑星強襲オヴァン・レイ〜 | グラムス | 6800 | SLG+RPG | 8.6538 | 7.33 | |
| 566 | 4日 | ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜 | 光栄 | 6800 | EDU | — | — | |
| 567 | 4日 | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS | ティー イー エヌ研究所 | 5800 | ETC | — | 5.33 | SANKYO FF対応 |
| 568 | 4日 | 神風拳 | ザウルス | 5800 | 格闘ACT | 7.0 | 6.0 | |
| 569 | 4日 | 新海底軍艦 | アスキー | 6800 | SLG | — | 5.0 | |
| 570 | 4日 | ダークハンター〜上 異次元学園〜 | 光栄 | 6800 | EDU | — | — | |
| 571 | 4日 | パズルボブル2X+ スペースインベーダー | タイトー | 5800 | PUZ&SHT | — | — | |
| 572 | 4日 | ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜 | データイースト | 6800 | TAB | — | 5.0 | ② |
| 573 | 4日 | メタルスラッグ<通常版/拡張RAM同梱版> | SNK | 5800/7800 | A・SHT | 8.7826 | 8.33 | RAM |
| 574 | 11日 | 新テーマパーク | EAV | 5800 | SLG | 7.2666 | 7.0 | |
| 575 | 11日 | センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売） | NEC インターチャネル | 2980 | ETC | 8.9062 | — | |
| 576 | 18日 | 逆鱗弾 | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | — | 4.33 | |
| 577 | 18日 | 雀帝 バトルコスプレイヤー | ダイキ | 6800 | 麻雀 | — | 6.66 | |
| 578 | 18日 | 峠KING THE SPIRITS 2 | アトラス | 5800 | RAC | — | 5.66 | ハンドル、マルコン |
| 579 | 18日 | LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96 | 正道会館／ポニーキャニオン | 4980 | ETC | — | — | |
| 580 | 25日 | エルフを狩るモノたち | アルトロン | 7800 | ADV | — | 5.66 | |
| 581 | 25日 | 下級生 | エルフ | 7800 | 恋愛 | 9.6491 | — | 18推、③ |
| 582 | 25日 | 機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動 | バンダイ | 6800 | ACT | 7.8 | 4.66 | |
| 583 | 25日 | キャスパー | インタープレイ／EAV | 5800 | ACT | — | 6.33 | |
| 584 | 25日 | コマンド&コンカー | セガ | 6800 | SLG | — | 7.33 | ② |
| 585 | 25日 | ザ・クロウ | アクレイムジャパン | 5800 | ACT | — | 4.33 | |
| 586 | 25日 | シーバス・フィッシング2 | ビクター／ビクターソフト | 5800 | SLG | — | 8.0 | |
| 587 | 25日 | スカイターゲット | セガ | 5800 | SHT | 7.0714 | 4.66 | アナログ、マルコン |
| 588 | 25日 | デジグ TIN TOY | 増田屋コーポレーション | 4800 | PUZ | — | 7.0 | |
| 589 | 25日 | デジグ アクアワールド | 増田屋コーポレーション | 4800 | PUZ | — | 5.33 | |
| 590 | 25日 | DX人生ゲーム（セガサターンコレクション） | タカラ | 2800 | TAB | — | — | |
| 591 | 25日 | 東京SHADOW | タイトー | 8800 | MOV | — | 6.66 | |
| 592 | 25日 | ドラゴンフォース（セガサターンコレクション） | セガ | 2800 | S・RPG | — | — | |
| 593 | 25日 | バーチャファイター2（セガサターンコレクション） | セガ | 2800 | 格闘ACT | — | — | |
| 594 | 25日 | ばくばくアニマル（セガサターンコレクション） | セガ | 2800 | PUZ | — | — | |
| 595 | 25日 | ファンタステップ | ジャレコ | 5800 | ADV | — | 6.66 | マウス |
| 596 | 25日 | ブラック ドーン | ヴァージンインタラクティブ | 5800 | SHT | — | 6.66 | |
| 597 | 25日 | プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100 | SADA SOFT | 3800 | ETC | — | — | |
| 598 | 25日 | マジカルホッパーズ | バンダイ | 6800 | ACT | — | 7.66 | |
| 599 | 25日 | レイヤーセクション（セガサターンコレクション） | タイトー | 2800 | SHT | — | — | |
| 600 | 2日 | 機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」？〜 | セガ | 5800 | ADV | — | 6.66 | |
| 601 | 2日 | Civilization 新世界七大文明 | アスミック | 5800 | SLG | — | 6.66 | |
| 602 | 2日 | THE UNSOLVED（ジ アンソルブド） | ヴァージンインタラクティブ | 7800 | ADV | — | 7.66 | 18推、③ |
| 603 | 2日 | ステークスウィナー2 最強馬伝説 | ザウルス | 5800 | ACT | — | 6.33 | |
| 604 | 2日 | DEKA4駆〜TOUGH THE TRUCK〜 | ヒューマン | 5800 | RAC | — | 5.33 | |
| 605 | 2日 | ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス） | 吉本興業 | 5800 | SPT | — | 5.0 | |
| 606 | 9日 | フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜 | メディアエンターテイメント | 5800 | ADV | — | 6.0 | |

# データバンク INDEX


| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| あ | アーサーとアスタロトの謎魔界村 | 333 |
| | アースワームジム2 | 395 |
| | アイアンマン／XO | 400 |
| | アイドル雀士スーチーパイSpecial | 14 |
| | アイドル雀士スーチーパイ Remix | 73 |
| | アイドル雀士スーチーパイⅡ | 247 |
| | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 | 60 |
| | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR | 193 |
| | アイドル麻雀 ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ | 264 |
| | アイルトン・セナ パーソナルトーク～Message for the Future～ | 25 |
| | アイレム アーケード クラシックス | 242 |
| | AQUAZONE for SEGA Saturn | 288 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ | 422 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ | 423 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー | 424 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー | 425 |
| | AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ | 426 |
| | アクアワールド 海美物語 | 289 |
| | actua GOLF | 563 |
| | actua SOCCER | 366 |
| | アドヴァンストV.G. | 538 |
| | ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡 | 545 |
| | アボなしギャルズお･り･ん･ぽ･す♡ | 447 |
| | 天城紫苑 | 505 |
| | アメリカ横断ウルトラクイズ | 95 |
| | アルバートオデッセイ外伝～LEGEND OF ELDEAN～ | 313 |
| | アローン・イン・ザ・ダーク2 | 177 |
| | アンジェリークSpecial | 215 |
| | アンジェリーク Special 2 | 564 |
| | アンジェリークSpecial プレミアムBox | 367 |
| い | イエローブリックロード | 330 |
| | ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～ | 211 |
| | 一発逆転～ギャンブルキングへの道～ | 281 |
| | 井出洋介名人の新実戦麻雀 | 278 |
| | EVE burst error | 488 |
| | EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン | 532 |
| う | ヴァーチャルハイドライド | 27 |
| | ヴァンパイア ハンター | 170 |
| | Wizards' Harmony | 151 |
| | ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート | 262 |
| | ウイニングポスト2 | 206 |
| | ウイニングポスト2 プログラム'96 | 368 |
| | ウイニングポストEX | 54 |
| | ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～ | 82 |
| | ウルトラマン図鑑 | 342 |
| | ウルトラマン 光の巨人伝説 | 448 |
| | ウルフファング 空牙2001・SS | 549 |
| え | AI将棋 | 62 |
| | エアースアドベンチャー | 449 |
| | エアーマネジメント'96 | 210 |
| | 永世名人 | 80 |
| | 永世名人Ⅱ | 450 |
| | エイリアン トリロジー | 331 |
| | エイナスファンタジーストーリーズ　ザ・ファーストボリューム | 549 |
| | SS アドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST | 551 |
| | エターナルメロディ | 369 |
| | X JAPAN Virtual Shock 001 | 88 |
| | X-MEN CHILDREN OF THE ATOM | 112 |
| | NHL パワープレイ'96 | 500 |
| | NFL クォーターバッククラブ'96 | 230 |
| | NFL クォーターバッククラブ'97 | 401 |
| | NBA JAM エクストリーム | 521 |
| | NBA JAM トーナメントエディション | 123 |
| | エネミー・ゼロ | 435 |
| | F-1 Live Information | 101 |
| | EMIT Vol.1 ～時の迷子～ | 19 |
| | EMIT Vol.2 ～命がけの旅～ | 22 |
| | EMIT Vol.3 ～私にさよならを～ | 23 |
| | EMIT バリューセット | 141 |
| | m～君を伝えて～ | 451 |
| | エリア51 | 501 |
| | エルフを狩るモノたち | 580 |
| | エレベーターアクションリターンズ | 506 |
| | エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感　in Hollywood | 237 |
| | エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii | 343 |
| お | おーちゃんのお絵かきロジック | 111 |
| | 奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編） | 354 |
| | オフワールド・インターセプター エクストリーム | 114 |
| | おまかせ！退魔業（セイバーズ） | 181 |
| | オリンピックサッカー | 335 |
| か | 海底大戦争 | 137 |
| | カオスコントロール | 152 |
| | カオスコントロール リミックス | 402 |
| | 柿木将棋 | 24 |
| | 下級生 | 581 |
| | 金沢将棋 | 120 |
| | 完全中継プロ野球 グレイテストナイン | 31 |
| | ガーディアン ヒーローズ | 158 |
| | 学校の怪談 | 42 |
| | 学校のコワイうわさ 花子さんがきた!! | 59 |
| | 餓狼伝説3 ―遥かなる闘い― | 276 |
| | GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT | 192 |
| | ガンバード | 133 |
| き | 輝水晶伝説アスタル | 28 |

| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| | 機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～ | 600 |
| | 機動戦士ガンダム | 143 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー | 347 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者 | 427 |
| | 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者 | 533 |
| | 機動戦士Zガンダム　前編　ゼータの鼓動 | 582 |
| | キャスパー | 583 |
| | きゃんきゃんバニー・プルミエール | 234 |
| | きゃんきゃんバニー・プルミエール（サンキューパック） | 436 |
| | きゃんきゃんバニー・プルミエール2 | 452 |
| | 球転界 | 64 |
| | キューブバトラー | 522 |
| | Cubic Gallery | 253 |
| | キング・オブ・ボクシング | 89 |
| | ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～ | 113 |
| | GALJAN | 322 |
| | ギャルズパニックSS | 355 |
| | ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND | 377 |
| | 銀河英雄伝説 | 410 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ Mika Akitaka Illust Works | 462 |
| | 銀河お嬢様伝説ユナ REMIX | 463 |
| く | QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～ | 83 |
| | 空想科学世界ガリバーボーイ | 208 |
| | QUOVADIS（クオヴァディス） | 142 |
| | クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～ | 565 |
| | クリーチャーショック | 155 |
| | Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ） | 403 |
| | CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット） | 523 |
| | 雀兄弟劇場第一巻　麻雀篇 | 283 |
| | くるりんPA！ | 178 |
| | クレオパトラフォーチュン | 507 |
| | クロックワークス | 317 |
| | クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～ | 8 |
| | クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～ | 48 |
| | クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～ | 135 |
| | ぐっすんおよよS | 221 |
| | グッドアイランドカフェ・飯島愛 | 356 |
| | グラディウス DELUXE PACK | 216 |
| | グランチェイサー | 32 |
| | グリッドランナー | 464 |
| | グレイテストナイン'96 | 293 |
| け | 慶応遊撃隊 活劇編 | 254 |
| | 結婚～Marriage～ | 140 |
| | 結婚前夜 | 98 |
| | GAME-WARE VOL.1 | 235 |
| | GAME-WARE VOL.2 | 286 |
| | GAME WARE VOL.3 | 370 |
| | GAME WARE VOL.4 | 534 |
| | ゲーム日本史～革命児 織田信長～ | 566 |
| | ゲームの達人 | 34 |
| | ゲームの達人2 | 203 |
| | ゲームの鉄人 THE 上海 | 87 |
| | ゲイルレーサー | 7 |
| | 逆鱗弾 | 576 |
| | 激烈パチンカーズ | 304 |
| | ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚 | 465 |
| | 月下の棋士～王竜戦～ | 404 |
| | 月花霧幻譚～TORICO～ | 273 |
| | ゲックス | 226 |
| | ゲン ウォー | 249 |
| こ | 皇龍三國演義 | 428 |
| | コマンド&コンカー | 584 |
| | GOTHA ～イスマイリア戦役～ | 10 |
| | GOTHA Ⅱ・天空の騎士 | 184 |
| | ゴールデンアックス・ザ・デュエル | 79 |
| | 極上パロディウスだ！DELUXE PACK | 29 |
| | ゴジラ―列島震撼― | 145 |
| さ | SIDE POCKET2～伝説のハスラー～ | 20 |
| | サイバードール | 307 |
| | サイバーボッツ―フルメタルマッドネス―＜通常版／超限定版＞ | 552 |
| | サイベリア | 168 |
| | サクラ大戦 花組通信 | 508 |
| | サクラ大戦＜ソフト単品／特別限定版＞ | 350 |
| | ザ・クロウ | 585 |
| | 3×3 EYES ～吸精公主～S | 231 |
| | サターンボンバーマン | 294 |
| | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 391 |
| | SANKYO FEVER 実機シミュレーションS | 567 |
| | 三國志Ⅴ | 357 |
| | 三國志Ⅳ | 26 |
| | 三國志英傑伝 | 220 |
| | 三國志孔明伝 | 553 |
| | 三國志バリューセット | 516 |
| | 三國志リターンズ | 495 |
| | サンダーストーム&ロードブラスター | 90 |
| | サンダーフォースゴールドパック1 | 358 |
| | サンダーフォースゴールドパック2 | 429 |
| | サンダーホークⅡ | 174 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 212 |
| | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 474 |
| | ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ | 546 |
| | The PSYCHOTRON | 100 |
| | The Tower | 183 |
| | ZAP! SNOW BOARDING TRIX | 515 |
| | ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～ | 134 |
| | ザ・ホード | 188 |
| | THE MAKING OF NIGHTRUTH | 279 |
| | THE 野球拳スペシャル～今夜は12回戦～ | 49 |
| し | シーバス・フィッシング | 172 |
| | シーバス・フィッシング2 | 586 |
| | Civilization　新世界七大文明 | 601 |
| | シェルショック | 381 |
| | 四柱推命ピタグラフ | 175 |
| | 疾風魔法大作戦 | 268 |

| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| | シミュレーション・ズー | 502 |
| | シムシティ2000 | 76 |
| | シャイニング・ウィズダム | 58 |
| | シャイニング・ザ・ホーリィアーク | 453 |
| | 神凰拳 | 568 |
| | 上海 Great Moments | 396 |
| | 上海 万里の長城 | 13 |
| | 出世麻雀　大接待 | 438 |
| | 首都高バトル97 | 533 |
| | シュトラール～秘められし七つの光～ | 121 |
| | 駿才 ―競馬データSTABLE― | 324 |
| | 将棋まつり | 67 |
| | 昇龍三國演義 | 295 |
| | 新海底軍艦 | 569 |
| | 新型くるりんPA! | 314 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン | 182 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ） | 509 |
| | 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression | 535 |
| | 真説・夢見館 扉の奥に誰かが… | 6 |
| | 新・忍伝 | 37 |
| | 新テーマパーク | 574 |
| | 神秘の世界エルハザード | 318 |
| | 真・女神転生 デビルサマナー | 149 |
| | 真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書 | 244 |
| | 真・女神転生 デビルサマナー スペシャルボックス | 309 |
| | 心霊呪殺師 太郎丸 | 481 |
| | THE UNSOLVED（ジ　アンソルブド） | 602 |
| | Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！ | 171 |
| | Jリーグ ビクトリーゴール97 | 539 |
| | 時空探偵DD～幻のローレライ～ | 301 |
| | 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～ | 437 |
| | 実況パワフルプロ野球95 開幕版 | 50 |
| | 実戦パチスロ必勝法！3 | 257 |
| | 実戦パチスロ必勝法！4 | 544 |
| | 実戦パチンコ必勝法 TWIN | 554 |
| | 実戦麻雀 | 65 |
| | ジャパン スーパー バス クラシック96 | 323 |
| | 雀帝　バトルコスプレイヤー | 577 |
| | 重装機兵レイノス2 | 517 |
| | Jewels of Oracle オラクルの宝石 | 378 |
| | 女子高生の放課後…ぷくんパ | 359 |
| | ジョニー・バズーカ | 250 |
| | 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント | 466 |
| す | SUPER CASINO SPECIAL | 489 |
| | スーパーパズルファイターⅡX | 430 |
| | スーパーリアル麻雀PⅥ | 255 |
| | スーパーリアル麻雀PⅤ | 30 |
| | スーパールリアル麻雀グラフィティ | 118 |
| | 水滸演武 | 55 |
| | 水滸演武～風雲再起～ | 205 |
| | 水滸伝 天命の誓い | 467 |
| | スカイターゲット | 587 |
| | スターファイター3000 | 382 |
| | スタンバイ Say You! | 547 |
| | スチームギア★マッシュ | 78 |
| | ステークスウィナー | 431 |
| | ステークスウィナー2　最強馬伝説 | 603 |
| | 鋼鉄霊域（スティールダム） | 341 |
| | STRIKER'96 | 332 |
| | ストライカーズ1945 | 275 |
| | ストリートファイターⅡ ムービー | 196 |
| | ストリートファイターZERO | 157 |
| | ストリートファイターZERO2 | 345 |
| | ストリートファイター リアルバトル オン フィルム | 56 |
| | STREET RACER EXTRA | 454 |
| | スナッチャー | 217 |
| | スペースインベーダー | 439 |
| | Space JAM（スペースジャム） | 525 |
| | Special Gift Pack | 392 |
| | スポット ゴーズトゥー ハリウッド | 476 |
| | 3D ベースボール　ザ・メジャー | 496 |
| | 3D Lemmings | 325 |
| | ズープ | 411 |
| せ | ～制服伝説～ プリティファイターX | 35 |
| | 西暦1999 ファラオの復活 | 412 |
| | 世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～ | 432 |
| | セガ インターナショナル ビクトリーゴール | 94 |
| | SEGA AGES VOL.1／宿題がタントアール | 258 |
| | SEGA AGES／アウトラン | 346 |
| | SEGA AGES／アフターバーナーⅡ | 351 |
| | SEGA AGES／スペースハリアー | 296 |
| | SEGA AGES／ファンタジーゾーン | 518 |
| | SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1 | 526 |
| | SEGA AGES／廊下にイチダントアール | 468 |
| | セガサターン用ワープロ・キーボードセット | 554 |
| | セガラリー・チャンピオンシップ | 150 |
| | セガラリー・チャンピオンシップ・プラス | 352 |
| | セクシーパロディウス | 387 |
| | 戦国ブレード | 405 |
| | センチメンタル・グラフティ　ファーストウインドウ（限定販売） | 575 |
| | 「占都物語」そのⅠ | 99 |
| | 戦略将棋 | 110 |
| そ | ソード&ソーサリー | 261 |
| | 蒼穹紅蓮隊 | 503 |
| | 続ぐっすんおよよ | 527 |
| | 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション | 53 |
| | 卒業 クロスワールド | 555 |
| | ソニックウィングス　スペシャル | 285 |
| | ZORK Ⅰ | 198 |
| た | タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I. | 316 |
| | Turf Wind'96 武豊競走馬育成ゲーム | 371 |
| | 対局将棋　極Ⅱ | 413 |
| | 太閤立志伝Ⅱ | 414 |
| | タイタンウォーズ | 239 |

| 50音 | タイトル | ソフトNo. |
|---|---|---|
| | タイムギャル&忍者ハヤテ | 482 |
| | タクティクス オウガ | 442 |
| | ただいま惑星開拓中！ | 102 |
| | TAMA | 5 |
| | 誕生S～Debut～ | 277 |
| | 探偵神宮寺三郎～未完のルポ～ | 415 |
| | DARKSEED | 40 |
| | ダークセイバー | 334 |
| | ダークハンター～上 異次元学園～ | 570 |
| | 大運動会 | 440 |
| | 大航海時代Ⅱ | 556 |
| | 大戦略パック | 441 |
| | ダイダロス | 18 |
| | 大牌砦（DAI-TORIDE） | 282 |
| | だいな♡ あいらん | 510 |
| | だいな♡ あいらん 予告編 | 469 |
| | ダイナマイト刑事 | 490 |
| | DIE HARD TRYLOGY | 497 |
| | 大冒険 セントエルモスの奇跡 | 238 |
| | WWF In Your House | 518 |
| | ダライアスⅡ | 266 |
| | ダライアス外伝 | 132 |
| ち | ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま | 130 |
| | 超兄貴 ～究極…男の逆襲～ | 228 |
| つ | 痛快！スロットシューティング | 271 |
| て | テーマパーク | 144 |
| | 提督の決断Ⅱ | 173 |
| | 鉄球 ～TRUE PINBALL～ | 236 |
| | TETRIS S | 470 |
| | テトリスプラス | 337 |
| | テラ ファンタスティカ | 471 |
| | テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball | 57 |
| | 天外魔境 第四の黙示録 | 480 |
| | 天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN | 81 |
| | 天地無用！ 登校無用アニラジコレクション | 483 |
| | 天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅 | 165 |
| | 天地無用！ 連鎖必要 | 528 |
| | 天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～ | 340 |
| | Dの食卓 | 47 |
| | ディスクワールド | 443 |
| | デイトナUSA | 21 |
| | デイトナUSA CIRCUIT EDITION | 491 |
| | デカスリート | 287 |
| | DEKA4駆～TOUGH THE TRUCK～ | 604 |
| | デジグ アクアワールド | 589 |
| | デジグ TIN TOY | 588 |
| | DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵 | 477 |
| | デジタルピンボール ネクロノミコン | 397 |
| | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～ | 36 |
| | デス クリムゾン | 310 |
| | デススロットル 隔絶都市からの脱出 | 290 |
| | Destruction Derby（デストラクションダービー） | 348 |
| | DEATH MASK | 169 |
| | 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK | 75 |
| | Defcon5 | 263 |
| | DX人生ゲーム | 136 |
| | DX人生ゲーム（セガサターンコレクション） | 590 |
| | DX日本特急旅行ゲーム | 455 |
| | でろ～んでろでろ | 159 |
| | 伝説のオウガバトル | 388 |
| | 電脳戦機バーチャロン | 416 |
| と | 東京SHADOW | 591 |
| | トーナメント・リーダー | 326 |
| | THOR～精霊王紀伝～ | 241 |
| | TOMB RAIDERS（トゥームレイダース） | 492 |
| | 峠KING THE SPIRITS | 104 |
| | 峠KING THE SPIRITS 2 | 578 |
| | 闘神伝S | 119 |
| | 闘神伝URA | 360 |
| | ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～ | 252 |
| | ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～ | 91 |
| | ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織 | 548 |
| | ときめきメモリアル対戦ぱずるだま | 361 |
| | ときめきメモリアル～forever with you～ | 297 |
| | 特捜機動隊ジェイスワット | 328 |
| | TRYRUSH DEPPY | 406 |
| | 同級生 if | 312 |
| | ドラえもん のび太と復活の星 | 201 |
| | ドラゴンフォース | 213 |
| | ドラゴンフォース（セガサターンコレクション） | 592 |
| | ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説 | 265 |
| | ドラゴンボールZ 真武闘伝 | 109 |
| | ドラゴンマスターシルク | 557 |
| | DREAM SQUARE 雛形あきこ | 511 |
| | 首領蜂（ドンパチ） | 245 |
| な | NiGHTS（ナイツ） | 284 |
| | NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- #01 "闇の扉" | 315 |
| | NIGHTRUTH -Explanation of the Paranormal- "Maria" | 456 |
| | NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編 | 540 |
| | ナイトストライカーS | 272 |
| | 七つの秘館 | 233 |
| に | 2TAX GOLD | 484 |
| | NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R | 457 |
| | 2度あることはサンドアール | 232 |
| | NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～ | 164 |
| ね | 熱血親子 | 45 |
| の | 野々村病院の人々 | 240 |
| | 信長の野望・天翔記 | 72 |
| | 信長の野望バリューセット | 520 |
| | 信長の野望 リターンズ | 223 |
| | 野茂英雄ワールドシリーズベースボール | 108 |
| は | ハートビートスクランブル | 339 |
| | ハイオクタン | 209 |
| | ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ | 176 |
| | ハイパー3D ピンボール | 485 |
| | ハイパーデュエル | 408 |
| | HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン） | 267 |
| | はいぱぁセキュリティーズS | 504 |
| | ハットトリックヒーローS | 128 |
| | 花組対戦コラムス | 558 |
| | ハングオンGP'95 | 97 |
| | 犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～ | 270 |
| | バーチャコップ＜銃同梱／ソフト単体＞ | 117 |
| | バーチャコップ2 | 407 |
| | バーチャファイター | 1 |
| | バーチャファイター2 | 122 |
| | バーチャファイター2（セガサターンコレクション） | 593 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～ | 125 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～ | 185 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント | 85 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～ | 160 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～ | 186 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～ | 86 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～ | 106 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～ | 105 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～ | 126 |
| | バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～ | 161 |
| | バーチャファイターキッズ | 300 |
| | バーチャファイター リミックス | 41 |
| | バーチャフォトスタジオ | 229 |
| | バーチャルオープンテニス | 96 |
| | バーチャルカジノ | 200 |
| | バーチャル競艇 | 458 |
| | バーチャルバレーボール | 44 |
| | バーチャレーシング セガサターン | 146 |
| | バーチャロン FOR SEGANET | 475 |
| | 爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX | 124 |
| | ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～ | 103 |
| | ぱくぱくアニマル（セガサターンコレクション） | 594 |
| | 爆れつハンター | 243 |
| | BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ | 127 |
| | BUG TOO!! | 498 |
| | バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム | 512 |
| | BATSUGUN | 383 |
| | バトルバ | 433 |
| | バトルモンスターズ | 33 |
| | パズルボブル2X | 299 |
| | パズルボブル2X+スペースインベーダー | 571 |
| | パズルボブル3 | 559 |
| | ぱっぱらぱおーん | 116 |
| | バッブブリーダー | 389 |
| | パンツァードラグーン | 16 |
| | パネルティアストーリー ケルンの大冒険 | 529 |
| | パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ | 444 |
| | パンツァードラグーン ツヴァイ | 204 |
| ひ | 必殺！ | 280 |
| | 必殺パチンココレクション | 156 |
| | 秀吉・信長セット | 419 |
| | 日灼けの想い出十姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1 | 131 |
| | ビクトリーゴール | 9 |
| | ビクトリーゴール96 | 214 |
| | ビクトリーゴール WORLD WIDE edition | 417 |
| | 美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～ | 418 |
| | 美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック | 248 |
| | ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム | 269 |
| | BIG HURT ベースボール | 305 |
| | PD ウルトラマンリンク | 166 |
| | ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和 | 459 |
| | ピンボールグラフィティ | 291 |
| ふ | ファーザー・クリスマス | 129 |
| | ファーランドストーリー～破亡の舞～ | 560 |
| | FIGHTERS MEGAMiX | 461 |
| | Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔 | 499 |
| | ファイティングバイパーズ | 329 |
| | ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード | 63 |
| | ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE | 472 |
| | ファンキー・ファンタジー | 445 |
| | ファンキーヘッドボクサーズ | 478 |
| | ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス） | 605 |
| | ファンタステップ | 595 |
| | FIST | 409 |
| | フィッシング甲子園 | 202 |
| | FIFA サッカー'96 | 195 |
| | 風水先生 | 398 |
| | フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～ | 256 |
| | ふしぎの国のアンジェリーク | 530 |
| | ブラストウインド | 486 |
| | ブラック ドーン | 596 |
| | ブラックファイアー | 148 |
| | BLOOD FACTORY | 420 |
| | フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～ | 606 |
| | ブルーシード～奇稲田秘録伝～ | 37 |
| | ブルー・シカゴ・ブルース | 70 |
| | Break Thru! | 71 |
| | ブレインデッド13 | 374 |
| | ブレインバトルQ | 197 |
| | ぷよぷよ通 | 93 |
| | ぷよぷよSUN | 513 |
| | プラドルDISC Vol.1 木下優 | 303 |
| | プラドルDISC Vol.2 内山美紀 | 336 |
| | プラドルDISC Vol.3 大島朱美 | 363 |
| | プラドルDISC データ編 レースクイーンF | 473 |
| | プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100 | 597 |
| | プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ | 421 |
| | プラドルDISC 特別編 レースクイーンG | 494 |
| | PLANET JOKER | 536 |
| | プリクラ大作戦 | 399 |
| | プリンセスメーカー2 | 92 |
| | プレイボーイカラオケVol.1 | 320 |
| | プレイボーイカラオケVol.2 | 321 |
| | プロ麻雀 極S | 153 |
| | プロ野球 グレイテストナイン'97 | 561 |
| へ | 平成天才バカボン すすめ！バカボンズ | 39 |
| | 平和パチンコ総進撃 | 372 |
| | ヘンリーエクスプローラーズ | 537 |
| | PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～ | 11 |
| ほ | HAUTED CASINO | 362 |
| | 宝魔ハンター ライム Perfect Collection | 77 |
| | 北斗の拳 | 147 |
| | ホラーツアー | 222 |
| | 本格プロ麻雀 徹萬Special | 327 |
| | 本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDEポン | 375 |
| | Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2 | 306 |
| | ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～ | 572 |
| | ポポイっとへべれけ | 15 |
| | ポリスノーツ | 344 |
| ま | 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～ | 52 |
| | 麻雀巌流島 | 17 |
| | 麻雀狂時代 コギャル放課後編（絶版） | 154 |
| | 麻雀狂時代 Cebu Island'96 | 298 |
| | 麻雀大会Ⅱ Special | 373 |
| | 麻雀天使エンジェルリップス | 225 |
| | 麻雀悟空・天竺 | 4 |
| | 麻雀同級生Special | 219 |
| | 麻雀ハイパーリアクションR | 190 |
| | 麻雀四姉妹 若草物語 | 364 |
| | MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION | 393 |
| | マイティ ヒット ～Mighty Hits～ | 379 |
| | 毎日替わるクイズ番組 クイズ365 | 199 |
| | My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～ | 207 |
| | マジカルドロップ | 138 |
| | マジカルドロップ2 | 353 |
| | マジカルホッパーズ | 598 |
| | マジックカーペット | 434 |
| | マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96 | 319 |
| | 魔法騎士レイアース | 61 |
| | マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ～ | 384 |
| | マスターズ 遥かなるオーガスタ3 | 69 |
| | 松方弘樹のワールドフィッシング | 162 |
| | 魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ | 84 |
| | マンクスTT－スーパーバイク－ | 541 |
| み | MYST | 2 |
| | 南の島にブタがいた | 376 |
| め | めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ麻雀編 | 365 |
| | メタルスラッグ | 573 |
| | メタルファイター MIKU | 74 |
| | メタルブラック | 259 |
| | media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介 | 187 |
| | メルティランサー～銀河少女警察2086～ | 446 |
| も | モータルコンバットⅡ完全版 | 227 |
| | もうぢゃ | 460 |
| | 燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER | 115 |
| | モンスタースライダー | 562 |
| ゆ | 優駿クラシックロード | 541 |
| | ゆみみみっくすREMIX | 46 |
| ら | ライズ オブ ザ ロボット2 | 274 |
| | ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅 | 260 |
| | ラングリッサーⅢ | 380 |
| | RAMPO | 12 |
| り | リアルバウト餓狼伝説 | 349 |
| | リグロード サーガ | 43 |
| | リグロード サーガ2 | 394 |
| | リターン・トゥ・ゾーク | 163 |
| | 料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～ | 179 |
| | リンクル・リバー・ストーリー | 194 |
| る | LUNAR SILVER STAR STORY | 385 |
| | ROOM MATE ～井上涼子～ | 514 |
| | ルパン三世 THE MASTER FILE | 218 |
| | LULU | 390 |
| れ | Race Drivin' | 51 |
| | RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！ | 107 |
| | レイヤーセクション | 66 |
| | レイヤーセクション（セガサターンコレクション） | 599 |
| | LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION | 493 |
| | LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96 | 579 |
| | レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム | 308 |
| | レボリューションX | 251 |
| ろ | ロードラッシュ | 302 |
| | ロードランナー エクストラ | 479 |
| | ロードランナー レジェンドリターンズ | 189 |
| | ロジックパズル レインボータウン | 180 |
| | ロックマン8 メタルヒーローズ | 487 |
| | ロックマンX3 | 246 |
| | ROBO・PIT（ロボ・ピット） | 167 |
| わ | WORMS | 543 |
| | ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～ | 68 |
| | ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル | 191 |
| | WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～ | 224 |
| | ワールドシリーズベースボールⅡ | 386 |
| | ワールドヒーローズパーフェクト | 311 |
| | ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes- | 531 |
| | WIPEOUT（ワイプアウト） | 292 |
| | 湾岸デッドヒート | 139 |
| | 湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ | 338 |

# アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

## アンケート回答欄の記入例

| | (例1) 回答が2の場合 | (例2) 回答が09の場合 | (例3) 回答が23の場合 | (例4) 回答が1の場合 |
|---|---|---|---|---|
| ◆よい例 | 2 | 0 9 | 2 3 | 1 |
| ◆悪い例 | 2 | 9 | 23 | 7 |

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1 | 0 6 | 1 8 | | | | | 

**1 性別**
男性　1
女性　2

**2 年齢**
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

**3 学校・職業**
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

**4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。**
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

**5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）**
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　Hyper プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　サターンスーパー
14　TECH サターン
15　電撃セガＥＸ
16　サターン通信
17　セガサターンマガジンのみ

**6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。**
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

**7 ソフトの移植を希望するのはどんな理由からですか？**
01　そのシリーズ（ゲーム）が好きだから
02　そのメーカーが好きだから
03　ラインナップのひとつとして欲しいから
04　アーケードモノを自宅でもプレイしたいから
05　その他

**8 表1の今号の記事で内容が面白かった（よかった）ものを8つまであげてください。**

**9 表1の今号の記事で内容が面白くない（悪かった）ものを8つまであげてください。**

**10 表2からもっているハードをあげてください。（8つまで）**

**11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）**

**12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。**

## 表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）ソニックジャム
05　（特報）シルエットミラージュ
06　（特報）羅媚斗
07　（特報）AZEL－パンツァードラグーンRPG－
08　（特報）スレイヤーズろいやる
09　（特報）リアルサウンド～風のリグレット～
10　（特報）バイオ ハザード(仮称)
11　（特報）センチメンタル・グラフティ
12　（特報）ウィリーウォンバット
13　（特報）ラストブロンクス
14　（特報）ぱにっくちゃん
15　（特報）沙羅曼蛇　デラックスパックプラス
16　（特報）ロックマンX4
17　（特報）新ゲームジャンルを検証する
18　BAN3 PRESTO
19　読者コーナー／DREAM ACCESS
20　ワープが羽田にやってきた
21　セガプレス
22　セガサターンソフトデータバンク
23　（特報）裏技 a GO! GO! Special
23　NEW RELEASE TITLE
24　（COMING SOON）超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
25　（〃）真説サムライスピリッツ武士道烈伝
26　（〃）ラングリッサーⅣ
27　（〃）QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡
28　（〃）ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
29　（〃）Jリーグ　ゴーゴーゴール！
30　（〃）デジタルアンジュー電脳天使SS－
31　（〃）BREAK　POINT
32　（〃）ゲーム天国
33　（〃）クレイジーイワン
34　（〃）エーベルージュ
35　（COMPLETE GUIDE）ステークスウィナー2　最強馬伝説
36　（〃）下級生
37　（〃）峠KING THE SPIRITS2
38　（〃）GROOVE ON FIGHT
39　（〃）機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～
40　（〃）ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡　攻略のツボ
41　アラウンド　ザ　デジアナワールド
42　SNK WORLD'97
43　AM1研だいなまいと
44　AM3研 Rush!!
45　電脳戦機バーチャロンX OVER
46　AM2研 EXPRESS WEEKLY
47　裏技 a GO GO!
48　セガサターンソフトレビュー
49　ゲームとアートの微妙な関係

## 表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　M2（3DO 64bit機）
07　PC-FX
08　スーパーファミコン
09　PCエンジンシリーズ
10　NEO·GEO（CDを含む）
11　ゲームボーイ
12　NINTENDO 64
13　パソコン
14　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
15　フォトCDオペレーター
16　電子ブックオペレーター
17　セガマルチコントローラー
18　レーシングコントローラー
19　バーチャガン
20　アナログミッションスティック
21　コードレスパッド
22　新型バーチャスティック
23　バーチャスティックプロ
24　ツインスティック
25　セガサターンモデムセット
26　セガサターンワープロセット
27　フロッピーディスクドライブ
28　通信対戦ケーブル

## 表3　ソフトリスト

001　あすか120% リミテッド BURNING Fest
002　AZEL－パンツァードラグーンRPG－
003　AMOK
004　アルバムクラブ～胸キュンセントフォーリア女学院～
005　イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称）
006　ヴァンダルハーツ～失われた文明
007　Wizard's Harmony2
008　WILLY WOMBAT
009　VIRUS（ウイルス）
010　ウェルカムハウス
011　英雄志願 GAL ACT HEROISM
012　AI囲碁サターン版
013　エーベルージュ
014　X-MEN VS. STREET FIGHTER
015　エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～
016　恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア
017　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
018　音楽ツクール2かなでーる2
019　怪盗セイント・テール
020　CULDCEPT
021　GUNGRIFFON Ⅱ（仮称）
022　ガンフロンティア
023　きゃんきゃんバニー・エクストラ
024　究極タイガーⅡ PLUS
025　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
026　金田一少年の事件簿SS（仮称）
027　QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡
028　グランディア
029　黒の断章
030　GAME-WARE Vol.5
031　ゲーム天国
032　激突甲子園
033　幻想水滸伝
034　御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
035　こちら葛飾区亀有公園前派出所（仮称）
036　コットン2
037　サイドポケット3
038　サウンドノベルツクール2
039　サクラ大戦　限定復刻版
040　サターンミュージックスクール
041　サムライスピリッツ天草降臨
042　沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス
043　サンダーフォースV
044　Jリーグエキサイトステージ V1
045　Jリーグ GO GO ゴール!
046　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
047　紫炎龍
048　実況パワフルプロ野球'97（仮称）
049　シミュレーションRPGツクール
050　シルエットミラージュ
051　真説サムライスピリッツ武士道烈伝
052　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア（仮称）
053　スーパーロボット大戦F
054　SKULL FANG ～空牙外伝～
055　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボリューション
056　汽船海賊（スチーム・パイレーツ）
057　ストリートファイターコレクション（仮称）
058　THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティ・ドワーフス）
059　スレイヤーズ　ろいやる
060　政界立志伝～よい国・よい政治～
061　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
062　ゼルドナーシルト
063　ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
064　仙窟活龍大戦 カオスシード
065　センチメンタル・グラフティ
066　卒業S
067　速攻生徒会（仮称）
068　ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
069　ソニック　ジャム
070　ソロ・クライシス
071　ダークハンター～下 妖魔の森～
072　ダービー穴リスト
073　ダービースタリオン（仮称）
074　だいすき♡
075　太平洋の嵐2 疾風の艨艟
076　タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版
077　Tactical Fighter
078　Tactics Formula One
079　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
080　超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
081　超フラッピー
082　D-XHIRD
083　Disc Station SATURN
084　提督の決断Ⅲ
085　ティンクルスタースプライツ
086　DESIRE ～背徳の螺旋～
087　デザエモン2（DEZA 2）
088　デジタルアンジュ-電脳天使SS-
089　デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～
090　デッド　オア　アライブ
091　DX人生ゲームⅡ
092　DOOM
093　同級生2
094　ときめきメモリアル対戦とっかえだま
095　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
096　トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～
097　～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春
098　ドラゴンナイト
099　ドラゴンナイト4
100　NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実"
101　七つの秘館　戦慄の微笑
102　南方珀堂登場
103　日本プロ麻雀連盟公認　道場破り
104　バーチャコップ2限定バーチャガンセット
105　バーチャファイター3
106　バイオ ハザード（仮称）
107　バイオハザード2
108　爆れつハンターR
109　はるかぜ戦隊Vフォース
110　BAROQUE
111　PGA TOUR 97
112　ファイターズヒストリー・ダイナマイト
113　ファルコムクラシックス
114　フィッシング甲子園Ⅱ
115　フォトジェニック
116　プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97
117　プリルラ
118　プリンセスクラウン
119　ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
120　フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー
121　ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー
122　冒険活劇モノモノ
123　マーヴル・スーパーヒーローズ
124　My Dream ～オンエアが待てなくて～
125　マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号～
126　マスディストラクション～お父さんにもできるソフト～
127　街
128　魔導物語
129　魔法学園ルナ！
130　魔法少女プリティサミー
131　マリア（仮称）
132　MARICA ～真実の世界～
133　mr. BONES
134　メックウォリア2
135　桃太郎道中記
136　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
137　悠久幻想曲
138　ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ～驚異の小宇宙 人体～
139　ラストブロンクス
140　羅媚斗（RABBIT）
141　ラングリッサーⅣ
142　リアルサウンド～風のリグレット～
143　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
144　リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック
145　RIVEN The Sequel to MYST
146　LUNAR ETERNAL BLUE
147　ルナ シルバースターストーリー MPEG版
148　ルパン三世　クロニクル
149　レイヤーセクションⅡ
150　ロックマンX4
151　ワールド・エボリューション・サッカー
152　わくわく7
153　ワンダー3

ゴールデンウイークが終わってもまだまだ続く特別企画

# 裏技a GO! GO! Special その2

前号から続く!

やーみんな、ゴールデンウイークは何をして過ごした? 私は残念ながら毎日仕事だったよ。外にも出ないで、ゲームをしないでパソコンのキーボードを打ち続けるのさ。信じられるかい? おっと、愚痴はこのヘンにしよう。気が滅入る話をしちまってごめんよ。先号から始まった裏技総特集。まだまだ続くぜ。さあみんな、このページでサターンをとことん楽しんでくれ!(注:ウルフマン・ジャック調で読んでください)

## サターンの裏技を完全網羅の絶対保存版企画



イラスト/Jerry

## し

## 実況おしゃべりパロディウス ～forever with me～

### ●同じキャラを選べる
NORMAL GAMEの「めにゅー」画面で、左、左、右、右、上、下、上、下、左、左、右、右、上、下、上、下、L、Z、X、R、C、Aの順に押す。すると、同じキャラを使って2Pプレイができる。

### ●隠しキャラをセレクト
NORMAL GAMEの「めにゅー」画面で、左、右、左、右、A、C、上、上、下、下、L、Z、X、R、C、A、左、右の順に押す。すると、隠しキャラを使ってプレイできるようになる。

### ●ステージセレクト
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、A、A、B、C、C、B、X、Z、上、下、上、下の順に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。

### ●周回数セレクト
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、下、下、下、下、上、上、上、上、右、右、右、下、上、左、左、左、A、Cの順に押す。すると、ゲームの周回数を1～8の中から任意にセレクトできるようになる。

### ●フリープレイコマンド
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、R、R、X、X、L、Z、L、Z、A、B、C、左、右の順に押す。すると、ゲームオーバーにならないフリープレイモードでプレイできる。

### ●無敵コマンド
NORMAL GAMEの「おぷしょん1」画面で、B、B、B、B、A、B、C、B、B、B、B、C、B、A、X、Z、A、B、Cの順に、2回繰り返し入力する。すると、自機が無敵になる。

### ●レベル8を選ぶことができる
NORMAL GAMEの「おぷしょん2」画面で、下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、Cの順に押す。すると、レベル7より難易度が高い、レベル8でプレイできる。また、OMAKE-1の場合は、「めにゅー」画面で下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、Cの順に、OMAKE-2の場合は、「めにゅー」画面で下、下、上、上、右、左、右、左、C、A、A、Cの順に押せば、レベル8がプレイ可能になる。

### ●クレジット増加法
NORMAL GAMEでポーズ中に、下、下、下、B、C、B、C、Y、A、Y、A、上、上、上、左、右、左、右、左、右の順に押す。すると、一度だけクレジット数を9に増やすことができる

### ●残機数増加法
NORMAL GAMEでポーズ中に上、下、左、右、A、A、左、右、A、C、上、下の順に押す。すると、一度だけ残機数を9に増やすことができる。

### ●1プレイのみ無敵になる
NORMAL GAMEでポーズ中に、C、A、C、A、C、Z、X、Z、X、Z、Y、B、Y、B、Yの順に、2回繰り返し入力する。すると、1プレイのみ自機が無敵になる。

### ●装備をフルパワーアップできる
NORMAL GAMEでポーズ中に、Y、Y、B、B、A、C、A、C、Y、B、X、Zの順に押す。すると、1回だけ自機のフルパワーアップができる。ただし、自機の状態にかかわらずスピードは1速、ショットはノーマルになってしまう。

### ●自爆する……
NORMAL GAMEでポーズ中に上、上、下、下、左、右、左、右、B、Cの順に押す。すると、自機が自爆してしまう。

### ●BGMのボーカルバージョン
2ステージのポーズ中にX、X、B、B、Z、Y、Z、Y、左、下、右を入力すると、BGMがボーカルバージョンになる。

## 実戦 パチスロ必勝法！3

### ●プレイする店を選べる&フラグ仕込み大会
実戦モードでゲームを始め、店の中でスタートを押してコマンドウインドウを出す。そして、LとRを押しながら「タイトルに戻る」を決定し、「はい・いいえ」の選択画面で上、下、X、Y、Zの順に押す。「大当たりスタート」の声がすれば成功だ。再びコマンドウインドウを出して、Rを押しながら「1日を終了」を決定する。すると、店を出るだけでプレイ中の店をスキップすることができる。あとはプレイしたい店にきたら、セーブした後にリセットして再び続きをプレイしよう。ただし、ゲーム途中のデータを使った場合、この裏技でクリア済みの店を選択することはできない。

また、「大当たりスタート！」の声の後に、台に座ってウインドウを出し、L、Rを押しながら「店内を移動する」を選ぶ。すると、「フラグ仕込み大会」と表示され、好きなフラグを仕込むことができる。

### ●必ず連チャン
実戦モードでモーニングの台を取り、ビッグゲームの終了後にセーブする。その後すぐにデータをロードすると、またビッグのフラグが立つ。

## 疾風魔法大作戦

### ●シューティングモード選択
オプション画面で上、上、下、下、左、右、左、右と入力し、サウンドモードにカーソルを合わせてスタートを押す。すると、ゲームがレースモードからシューティングモードに変わる。

### ●ガインが必ず1位になる
2人同時プレイの時、ステージ2のボスを倒しゴールする直前に、わざとガインをゲームオーバーにさせステージ3が始まってから再び同時参加させる。するとステージ3の間だけ、たとえ2位以下でもガインが1位と表示される。

## シムシティ2000

### ●ヘリを撃つ
プレイ中に「取り壊し／除去」のアイコンを選択後、ヘリコプターにカーソルを合わせる。そしてLボタンを押しながらAボタンを押すと、ヘリを撃つことができる。ただし、あまりしつこく撃つと墜落し、火災が発生することがある。

### ●スロットマシンで遊ぶ
プレイ中に条例で「ギャンブル公認」にした後、マリーナのそばにあるヨットにカーソルを合わせてLを押すと、スロットで遊べる。これは1回ごとにお金を消費するが、絵が揃えばいいことが起こる。Cボタンでドラムを止めることができる。

### ●方向ボタンで面を選択
アーケードモードで「青島」以外のゲームを始める。そしてゲームオーバーになったら再び同じゲームを始めて、マップ画面でスタートを押す。すると方向ボタンの左右を押すことで、これまで進んだ面を選んでプレイできるようになる。

## シャイニング・ウィズダム

### ●隠し階段が見える
隠し階段のある場所でウインドウを開くと、普通は見えない階段が表示されている。

### ●5速以上の速さ
ヘビーシューズかモンキーシューズを装備して連打すると、通常よりずっと速く移動できる。

### ●最強魔法
スパークオーブだけを装備し、Bでスパークの魔

法を使う。その後すぐにマジックハンドを装備し、フィールド画面でB、Cを連打する。すると、イナズマがその場を回転し始めるので、ここに敵を誘い込む。

## シャイニング・ザ・ホーリィアーク

**●マルコンで見回し**

マルコンを接続し、ゲーム中Bボタンを押しながらアナログキーを動かすと、様々な方向を見回すことができる。

**●ドーピングアイテムを入手**

名前入力画面で「ダブルオー」と入力すると、ドーピングアイテム一式が手に入る。

**●疾風のチキンを入手**

名前入力画面で「ZX－9R」と入力すると疾風のチキンがたくさん手に入る。

## 上海　万里の長城

**●パスワードなしでコンティニュー**

アーケードモードでは、ゲームオーバーになった後、再び同じゲームを始めマップ画面でスタートを押すことによりパスワードを入力しなくてもコンティニューできる。ただし「青島」はコンティニューできない。

## 首都高バトル'97

**●最強の車「TYPE-VW」が使える**

どのモードでもいいのでシナリオモードをクリアし、エンディングの後に再びスタートする。すると、最強の車「TYPE-VW」が使えるようになる。また、車のカラーチェンジもできるようになっている。

## 女子高生の放課後…ぷくんパ

**●隠しキャラ登場**

ゲームのレベルをノーマル以上に設定しノーコンティニューで進めると、ステージ9で「中村冴耶」という女の子が登場する。彼女に勝てばその後VS、エンドレスの両モードで選択できるようになる。

## ジョニー・バズーカ

**●お得なパスワード**

パスワードを「TAEHC」と入力してゲームを始めると、ジョニーの残り人数が24人になる。また、プレイ中にポーズをかけてXを押すと、次のステージに進むことができる。

**●面セレパスワード**

パスワードを「WALKER」と入力すると、ワールド2から、「OVERTIME」と入力するとワールド3から、「VILLA」と入力するとワールド4から、「ENDBOSS」と入力するとワールド5からゲームをスタートできる。

## 神凰拳

**●「ベヒモス」が使える**

アーケードモードでキャラクターセレクト時に、酒天童子にカーソルを合わせてスタートボタンを押しながらA、B、C、X、Y、Zボタンのどれかで決定する。

**●「イーリス」が使える**

アーケードモードでキャラクターセレクト時にベンテンにカーソルを合わせてスタードボタンを押しながらA、B、C、X、Y、Zボタンのどれかで決定する。

**●「ルシファー」が使える**

アーケードモードでキャラクターセレクト時にスサノオにカーソルを合わせてスタートボタンを押しながらA、B、C、X、Y、Zボタンのどれかで決定する。

**●キャラクターの技コマンドを見る**

ゲーム中にポーズをかけてAボタンを押すと、現在使用しているキャラクターの技表を見ることができる。

## 新型くるりんPA!

**●いきなりエンディング**

オプションのミュージックテスト画面で、上、上、下、下、上、下、下の順に押す。するとエンディングテスト画面が現れ、全キャラクターのエンディングとスタッフロールを見ることができる。

**●ボスキャラ使用法**

タイトル画面で、タイトルロゴの落下中に方向キーを時計回りに1周させると、キング　パロパルとMr.ユッキーが使えるようになる。

## 新世紀エヴァンゲリオン

**●カラオケモード**

名前入力画面でアスカのファイルに「ヒカリとシンクロ」と入力。すると、オプション画面のサウンドテストで通常は選ぶことができない「Ex01」を選べる。ちなみに、これを選ぶと「奇跡の戦士エヴァンゲリオン」のカラオケムービーが流れる。なお、達成度を全部満たしてオプション画面の背景キャラをすべて表示させた場合も、同じようにサウンドテストで「Ex01」を選べる。

**●林原めぐみモード**

名前入力画面でレイのファイルに「はやしばらめぐみ」と名前を入力してゲームを始めると、シナリオモードの背景が林原めぐみの絵になる。

**●画面の拡大、縮小**

「達成度を見る」画面の時、Lで画面の拡大、Rで縮小ができる。

**●スキップ機能**

2P側のZを押すと、次の分岐点まで場面をスキップできる。

**●弐号機搭乗モード**

下記のフローチャートに示したとおりにゲームを進めると、弐号機に乗れる。

**チャート1**

①シミュレーターの戦闘で好成績を収め戦闘編へ進む
②「うん」と「ごめん」の分岐で「うん」を選択
③「明日のことか」と「そうは言うけど」の分岐で「明日のことか」を選択
④「僕に先鋒を…」と「いきなり戦いなんて…」で「僕に先鋒を…」を選択
⑤使徒との最初の戦闘で使徒の自己分離まで戦い、あとは負けるように進める
⑥「そんなこと言われても…」と「でも僕はどう戦っていいのか…」の分岐で「そんなこと言われても」を選択
⑦「やります。いえ、やらせて下さい」と「すみません」の分岐で「やります。いえ、やらせて下さい」を選択
⑧使徒との再戦になったら、最後まで自由にプレイする

**チャート2**

①データをセーブする
②「もう一度プレイしますか」と表示されたら「再プレイ」を選択
③自由にゲームを進めて最後までプレイする
④先ほどのセーブデータに上書きする
⑤「もう一度プレイしますか」と表示されたら、また「再プレイ」を選択

| チャート3 |
| --- |
| ①条件１と同じ手順を繰り返す |
| ②使徒との再戦で「僕を取り戻しに行くよ」と「弐号機に乗りたいんです」の分岐が出たら、「弐号機に乗りたいんです」を選択 |
| ③弐号機に乗れる |

**●武器交換イベント&ケーブル切断イベント**
弐号機とのシミュレーション戦の後、使徒との戦闘で使徒が自己分離をした後の数ターン目に、ミサトが「新しい武器を用意した」と告げる。このセリフの後にビルが赤く表示されているところへ行くと、次の戦闘で違う武器を手にしたエヴァンゲリオンを見ることができる。さらに、その後の使徒との戦闘で、１ターン目から７ターン目まで「防御」すると、電源ケーブルが切断する隠しイベントが発生する。

**●暴走イベント**
使徒との最後の戦闘中、シンクロ率がマイナスで30ターン以上進んだ状態の時、使徒の攻撃を避けられないと暴走イベントが発生する。暴走すると方向ボタンの入力がすべて逆さになってしまう。

## 新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

**●おまけモード**
ゲームの達成度が上がっていくと、それに応じて様々なおまけモードが出現する。このおまけの中には非常にレアな内容のものもあり、ファンなら必見。達成度とおまけの内容は下記のとおり。

| 達成度 | 内容 |
| --- | --- |
| 達成度１ | ネルフファイルの表紙の裏側にアスカの落書きが現れる。 |
| 達成度２ | 前回のチラシを見ることができるようになる。 |
| 達成度３ | サウンドライブラリーが出現し、サントラCDに未収録の曲などを聴くことができる。 |
| 達成度５ | ネルフファイルのアスカの落書きに、サトミの添削が現れる。 |
| 達成度６ | エヴァと使徒を様々な角度から鑑賞でき、また動かすことができるポリゴンヴューワーが出現。 |
| 達成度８ | サターン専門誌向けの宣伝用素材が収録されたイラストライブラリーを見ることができる。 |
| 達成度10 | テレビ版でアスカとシンジが特訓したユニゾン・ゲームのプレイが可能になる。 |
| 達成度12 | MAGIによる占いができるようになる。 |
| 達成度15 | 前田真宏氏の使徒ラフスケッチを見ることができる。 |
| 達成度が全部そろう | 達成度パネルがひっくり返ってネルフマークになり、15パズルが遊べる。 |

**●ムービーをスキップ**
前作のセーブデータがカートリッジRAMにある状態でプレイすると、５回目のプレイ以降から、スタートボタンで一度見たムービーをとばせるようになる。また、タイトル画面で「C、A、R、R、Y、A、L、L」と入力しても同様の効果がある。

**●戦闘訓練の次の絵へと移行**
戦闘訓練時、Lを押しながらAまたはCを押すとカラー演算で、Rを押しながらAまたはCを押すとフェードアウト～フェードインで、次頁へと移行する。また、声の再生中に２PのZを押すと声をキャンセルすることができる。

**●おまけのボイスコントロール**
普段はランダムで再生される「おまけ」の声が、Lボタンを規定回数押してから入ることにより指定できる。ボタンを押す回数と対応キャラクターは下記のとおり。

| | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | シンジ | 9 | 青葉 |
| 2 | レイ | 10 | 日向 |
| 3 | アスカ | 11 | 伊吹 |
| 4 | ミサト | 12 | 加持 |
| 5 | リツコ | 13 | ゲンドウ |
| 6 | トウジ | 14 | マユミ |
| 7 | ケンスケ | 15 | ペンペン |
| 8 | ヒカリ | 16 | 先生 |

**●カラオケモード**
前述の15パズルを完成させ、一度ファイルを閉じてからまた開くと、「Get it on！～Doppelganger にくちづけを～」「君が、君に生まれた理由」の２曲のカラオケモードが出現する。このモードは、達成度が全部ついた状態で「セガからセガカラ」とファイルネームを入力しても見ることができる。

**●ユニゾン・ゲームにレイが登場**
アスカとのユニゾン・ゲーム中にスタートボタンでポーズをかけ、「RETRY」を３回選択すると、アスカがレイに変わる。レイはアスカと違って、間違えたりしない。

**●林原めぐみ版ユニゾン・ゲーム**
ペンペンが表示されているファイルの名前入力画面で、名前を「めぐみとユニゾン」と登録すると、なんと林原めぐみとユニゾン・ゲームをプレイすることができるようになる。林原さんのカワイイ声がたまらないモード。

**●犬が増える**
林原めぐみ版ユニゾン・ゲームのゲーム説明画面でスタートボタンを連打すると、画面の犬が増える。

**●ユニゾン・ゲームのお手本スキップ**
ユニゾン・ゲームのお手本中にAまたはCボタンを押すと、お手本をとばすことができる。

**●ユニゾン・ゲームの面セレクト**
ユニゾン・ゲームのプレイ中にスタートボタンでポーズをかけ、X・Y・Z・Lボタンのどれかを押しながら「RETRY」を選択すると、それぞれX→2、Y→3、Z→4、L→5のラウンドがプレイできる。ちなみに林原めぐみ版の時はZ→2、L→3のラウンドに対応。

**●ポリゴンビューアーのウィンドウ移動**
ポリゴンビューアー画面の説明ウィンドウは、２Pスタートボタンで画面の四隅に移動する。

**●初号機暴走**
アニメ本編では幾度となく暴走した初号機。ケーブルが切れてエネルギーがなくなろうが、損傷が激しかろうが「暴走」すれば、お構いなし。ゲーム中でも初号機を暴走させることはできる。

| 条件 |
| --- |
| ・夜間戦闘（最終戦闘）のときのみ起こる。 |
| ・使徒の倒し方のヒントを聞いていない。 |
| ・レイとアスカの相性値が共に低い。 |
| **手順** |
| ①使徒からの攻撃で吹っ飛んだ、初号機が「逃げちゃ駄目だ」を連呼しながら立ち上がる（条件を３つ揃えていれば自動的にこの状態になる）。 |
| ②この後の戦闘で３ターン以内にシンクロ率を50以上にする。 |
| ③シンクロ率を５ターン以内に50以下にする。 |
| ④画面が暗くなれば成功、使徒からの猛攻を受けた後「暴走」する。 |
| ※しかしこの後はゲームオーバーになってしまう。 |

**●アンビリカルケーブル切断**

| 条件 |
| --- |
| ・最初の戦闘でのみ起こる。 |
| ・単独ではなく、レイやアスカと共に出撃する。 |
| ・プレイヤーは前衛になる。 |
| **手順** |
| ①戦闘開始後、３ターン以内にシンクロ率を50以上にする。 |
| ②使徒が近距離から遠距離に移動。 |
| ③シンクロ率を２ターン以内に60以上にする。 |
| ④ 使徒の攻撃でケーブルが切断されてしまう。右上の制限時間内に敵を倒さなければならない。 |

## 新・忍伝

**●エキスパートモード**
タイトル画面でカーソルを「GAME START」に合わせ、A、B、C、B、A、スタートの順に押す。すると、１回のダメージでゲームオーバーになるエキスパートモードでプレイできる。

**●手裏剣を999個にする**
オプション画面でカーソルを手裏剣選択に合わせ、LとRを押しながらC、A、Bの順に押す。すると、手裏剣の初期数値が999になる。

**●99人モード**
タイトル画面でカーソルを「GAME STAR

T」に合わせ、A、Z、B、Y、C、X、スタートの順に押す。すると、残り人数が99人の状態で始められる。また、コンティニューも9回になる。

**●デモ鑑賞モード**

オープニングの実写デモが流れている時に、C、X、B、Y、A、Z、スタートの順に押す。すると、ゲーム中のすべてのデモを連続して見られる。

**●ステージセレクト**

プレイ中にポーズをかけて、A、B、A、B、Cの順に押すと、画面の左下に数字が表示される。ここで、方向ボタンで適当な数を選択し、ポーズを解除するとそのステージに進める。

## 真説・夢見館 扉の奥に誰かが…

**●タロットの使い方**

ジョゼにもらったタロットカードをジョゼの部屋の額縁の前で使うと、次に行くべき部屋の主に相当するカードを引くことができる。

## 神秘の世界エルハザード

**●クリア後のお楽しみ**

用意されている8つのエンディングをすべて見ると、最後に「オールエンディングクリア」と表示される。その後タイトル画面に戻り「New Game」を選ぶと「CGモード」、「MUSICモード」、「MOVIEモード」の3つが追加される。

## 真・女神転生デビルサマナー 悪魔全書

**●ボスキャラを見られる**

VIEWモードですべての悪魔を見ると、「BOSS」の項目が選択可能になる。ここでは、通常は見られないボスや造魔を検索することができる。

## 心霊呪殺師　太郎丸

**●色違いバージョン太郎丸登場**

キャラ選択画面で上を押しながら決定すると、色違いバージョンの太郎丸でプレイできる。

**●ランキングモード**

難易度普通以上でゲームをクリアすると、変わり身が0の状態でいかに高得点を獲得できるか競う段位検定モードが現れる。

# す

## 水滸演武

**●隠し技**

登場する全てのキャラは、AとXの同時押しで挑発、BとYの同時押しでだまし気絶、CとZの同時押しで武器投げといった隠し技を使うことができる。

**●キャラの色違いバージョン**

キャラ選択画面でA、B、C、X、Y、Zのいずれかを押すと、キャラの服装の色が変わる。また、Aを押しながら方向ボタンの上下以外を押し、そのままAを離すと、キャラの肌の色が変わる。

**●オープニングのキャラが変わる**

ゲームを始めたらすぐに相手に負け、わざとゲームオーバーにする。そしてしばらくそのままにしておくと、普段と違うオープニングが始まる。

**●隠しキャラ登場**

難易度を4以上に設定し、ノーコンティニューでゲームを進める。すると、林冲を倒した後に、呼延灼というキャラが対戦相手になる。

**●秘奥義**

各キャラは、様々な条件下で超強力な奥義を出すことができる。奥義と条件は次の表のとおり。

| キャラ名 | 史進 |
|---|---|
| 奥義 | 天昇龍覇者 |
| 武器 | あり |
| コマンド | ➡、⬅、⬋、⬇、⬊、➡＋パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 龍神憑依 |
| 武器 | なし |
| コマンド | ⬇、⬋、⬅、⬇、⬊、➡＋強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて相手よりライフが少ない |

| キャラ名 | 林冲 |
|---|---|
| 奥義 | 白虎襲激斬 |
| 武器 | あり |
| コマンド | ➡、⬊、⬇、⬋、⬅＋キック |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 豹神憑依 |
| 武器 | なし |
| コマンド | ⬇、⬋、⬅、➡＋強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて相手よりライフが少ない |

| キャラ名 | 扈三娘 |
|---|---|
| 奥義 | 真空風靱殺 |
| 武器 | あり |
| コマンド | （ジャンプ中）⬇、⬊、➡＋パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 風神憑依 |
| 武器 | なし |
| コマンド | （ジャンプ中）⬇、⬇、⬅、➡＋強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて相手よりライフが少ない |

| キャラ名 | 戴宗 |
|---|---|
| 奥義 | 撃斬靠 |
| 武器 | なし |
| コマンド | ⬇、⬊、➡＋キック |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 天羅剛掌波 |
| 武器 | あり |
| コマンド | ➡、⬊、⬇、⬋、⬅、➡＋強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下 |

| キャラ名 | 李逵 |
|---|---|
| 奥義 | 斬って炒めてまぜるだけ |
| 武器 | あり |
| コマンド | ⬅、⬇、⬋、➡＋パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 地裂爆炎砕 |
| 武器 | なし |
| コマンド | ⬇、⬋、⬅、⬋、⬇＋強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下 |

| キャラ名 | 魯智深 |
|---|---|
| 奥義 | 地獄波乗 |
| 武器 | 共通 |
| コマンド | （敵近く）⬅、⬇、⬋＋パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 真炎起雲畑 |
| 武器 | なし |
| コマンド | ➡、⬅、⬋、⬇、⬊、➡、⬇、⬊＋強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下 |

| キャラ名 | 公孫勝 |
|---|---|
| 奥義 | 東西南北中央不敗弾 |
| 武器 | なし |
| コマンド | （ジャンプ中）⬇、⬊、➡＋パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 猛襲肉弾跳 |
| 武器 | あり |
| コマンド | ⬇、⬊、➡、⬅、⬋、⬇、⬊、➡＋強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下 |

| キャラ名 | 武松 |
|---|---|
| 奥義 | 猛虎地砕弾 |
| 武器 | なし |
| コマンド | ➡、⬇、⬊+パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 卑劣先制撃 |
| 武器 | あり |
| コマンド | (ラウンド開始前から)弱パンチ+中パンチ+強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けている |

| キャラ名 | 阮小二 |
|---|---|
| 奥義 | 魔水乱手殺 |
| 武器 | あり |
| コマンド | ⬇、⬋、⬅+パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 鳳凰召喚（斬） |
| 武器 | なし |
| コマンド | ⬇、⬊、➡、⬇、⬊、➡+強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下 |

| キャラ名 | 阮小五 |
|---|---|
| 奥義 | うっとりするぎゃ！ |
| 武器 | あり |
| コマンド | ⬇、⬋、⬅+キック |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下、武器あり |
| 奥義 | 鳳凰召喚（撃） |
| 武器 | なし |
| コマンド | ⬅、➡、⬇、⬊、➡、⬇、⬊+強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下 |

| キャラ名 | 阮小七 |
|---|---|
| 奥義 | 雲龍衝 |
| 武器 | 共通 |
| コマンド | ➡、⬇、⬊+パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |
| 奥義 | 鳳凰召喚（滅） |
| 武器 | なし |
| コマンド | ⬅、➡、⬊、⬇、⬋、⬅、➡+強パンチ |
| 条件 | 1ラウンド以上負けていて自分の残りライフが1/4以下 |

| キャラ名 | 超晁蓋 |
|---|---|
| 奥義 | 五火鬼吼砲 |
| 武器 | なし |
| コマンド | ➡、⬋、⬇、⬊、⬅、➡+パンチ |
| 条件 | 自分の残りライフが1/4以下 |

**(注)表中のコマンドはキャラが右向きのもので、左向きのときは入力が逆になる。**

## SUPER CASINO SPECIAL

### ●エンディングまであと100ドル

名前を「ANGEL」と入力してゲームを始めると、所持金が目標金額まであと100ドルになっていて、すぐにエンディングを迎えられる。

## スーパーパズルファイターⅡX

### ●おまけキャラで遊ぼう

アーケードモードのキャラ選択画面で、モリガン（2P側はフェリシア）にカーソルを合わせてスタートを押す。そしてスタートを押しながらレイレイを選択すると、おフダでプレイできる。同様にモリガン（2P側はフェリシア）にカーソルを合わせてスタートを押し、スタートを押したままドノヴァンを選ぶとアニタが使える。

### ●隠しキャラ3人が使える

1Pはモリガン、2Pはフェリシアにカーソルを合わせ、スタートを押しながらコマンドを入力する。コマンドは以下の通り。

| 隠しキャラ名 | コマンド |
|---|---|
| 豪鬼 | 下、下、下、左、左、左、A |
| ダン | 左、左、左、下、下、下、A |
| デビロット | 左、左、左、下、下、下と押し、タイマーが10の時にAを押す |

※2P側は左右逆に入力すること。

なお「豪鬼」と「ダン」に関しては、ストリードパズルモードで隠しキャラとして獲得している場合と、そうでない場合とでは多少違いがある。

| ストリードパズルモードで豪鬼、ダンを獲得して、SECRET CODESのコマンドを使用した時は | |
|---|---|
| 豪鬼 | 必殺LV4が「瞬獄殺」になる |
| ダン | 挑発が何回でもできる |

| ストリートパズルモードで獲得せず、隠しコマンドで使用した時は、 | |
|---|---|
| 豪鬼 | 必殺LV4が「滅殺豪波動」になる |
| ダン | 挑発は1ラウンドに1回だけ |

| ストリードパズルモードで獲得して、隠しコマンドで使用した時は、 |
|---|
| 豪鬼、ダン共に「ストリードパズルモードで獲得して、SECRET CODEで使用した時」と同じ性能になる。 |

### ●デビロット乱入

アーケードモードで、ステージ6をクリアするまでに、1ラウンド60秒未満でクリア、最大連鎖数4以上、最大パワージェム20以上、30個以上のカウンタージェムで勝利、のすべての条件を満たすと、ステージ7にデビロットが乱入してくる。なお、条件がそろわない場合はダンが乱入してくる。

## スーパーリアル麻雀グラフィティ

### ●PVキャラのデモが見られる

「PⅡ」のオプション画面で、格闘ゲームのコマンド入力の要領で右、下、右下、Aの順に押すと、「PV」のみずきのビジュアルが見られる。同様に、方向ボタンを上から時計回りに1回転させた後、Aを押すと綾の、方向ボタンを上から反時計回りに1回転させた後、Aを押すと晶のビジュアルが見られる。この映像は「PV」にも収録されているが、こちらのほうが画質が高くなっている。

### ●「PⅣ」で対戦相手を選択

「PⅣ」でゲームを始めたら、最初のデモが表示されている時にYとZボタンを押さえたまま、対局が始まるまで待つ。すると、いきなり2人目の悠から対局することができる。また、同じ要領でLとXを押しながらスタートすると、3人目の香織と対局できる。

## スーパーリアル麻雀PV

### ●隠しグラフィック

難易度3以上でクリアすると、エンディング後に隠しグラフィックが現れる。

### ●みずきのビジュアルテスト

オプション画面で右、下、右下、Aの順にすばやく押す。すると、みずきのビジュアルを見ることができる。ビジュアルの途中でスタートを押すと、次のシーンに切り替えることができる。

### ●男の音声でプレイ

タイトル画面でA、B、C、X、Y、Zのいずれかを押したままオプションに入り、その後普通にゲームを始める。すると、プレイヤー側の音声（鳴きの時など）が男の声に変わっている。

## スーパーリアル麻雀PⅥ

### ●いきなり栗原真理と対戦

タイトル画面で左とRを押しながらスタートを押すと、3人目の栗原真理からプレイすることができる。

### ●ごほうびの部屋ですべてのビジュアルが見られる

まず、ゲームで1回以上勝っておく。そして、タイトル画面で「GOHOUBI」にカーソルを合わせてLを押しながらスタートを押し、スタートを押した直後にLを離してRを押す。すると、ゲームをクリアしなくてもすべてのビジュアルが見られるようになる。

## 鋼鉄霊域（スティールダム）

### ●色違いキャラ

キャラ選択の時、LかRを押しながらスタートを

押して決定すると、選んだキャラが２Ｐカラーになっている。また、「1P　GAME」をすべてのキャラでクリアしてから、キャラ選択画面でＬとＲとスタートを同時に押してゲームを始めると、選んだキャラが中ボスカラーになっている。

### ●無限コンティニュー

コンティニュー画面でＬとＲを同時に押しながらスタートを押すと、クレジットを減らさずにコンティニューできる。

### ●視点変更

39回以上「1P　GAME」をプレイする（ゲームオーバーにするか、クリアする。コンティニューは回数に入らない）と、オプションの「KEY ASSIGN」に「CAMERA」の項目が追加される。「EDIT」でボタンを設定しておけば、ゲーム中にいつでも視点変更が可能になる。

### ●おまけグラフィック

難易度「MANIA」でゲームをクリアすると、スタッフロールの後に使用したキャラのおまけグラフィックが見られる。なお、樹梨亜と美咲は、スタッフロール中にA、B、Cのどれかのボタンを押し続けると、通常と違ったグラフィックが現れる。

### ●ランダムでステージセレクト

「2P　GAME」の時、ステージ選択画面でＸかＹかＺのいずれかを押すと、ステージがランダムで決定される。

### ●低空必殺技

空中必殺技のコマンド最後のキーを入力する前にジャンプし、すぐに最後の入力をすると、通常より低空で必殺技が出る。

### ●閻元が使える

「1P　GAME」をすべてのキャラでクリアしてから「2P　GAME」を選ぶと、閻元が使えるようになっている。また、閻元ステージも選択可能になる。必殺技のコマンドは次の表のとおり。

| 技名 | コマンド |
|---|---|
| 獄火 | Aを１秒間押してから離す |
| 鬼槍 | ⬆、⬇、⬆、A連打 |
| 風神 | ⬆、⬇、⬅、➡、A |
| 滅砕 | ⬇、⬅、➡、⬆、A |
| 斬牙 | ⬆、⬆、A、B、A |
| 凝死閃 | ⬇、⬇、A |

## ステークスウィナー GI制覇への道

### ●１億円を入手する

スタート時の所持金を１億に増やせる。モード選択画面で、「右、右、下、下、下、左、左、左、上、上、上、上、上、R」のコマンドをスピーディに入力する。馬の雄叫びが聞こえたらＯＫ。

### ●能力の高い牝馬出現

能力の高い12頭の牝馬が出てくる。パスワード入力画面で「せいきくすのつのだたじまよしとあんどみないまさとこじまやすおえいじゆたか」と入力する。

### ●能力の高い種牡馬出現

パスワード入力画面で「しかとくにひひとしかつはしげひきくさひがしぴごとゆたかおかべすたあまつき」と入力する。

## ステークスウィナー2 最強馬伝説

### ●所持金を１億５千万にする

ゲームモード選択画面で、「右、右、左、左、下、上、下、上、L、R、START」のコマンドを入力する。成功すると馬のいななきが聞こえる。オリジナルモードを選択すると所持金が１億５千万になっている。

### ●隠し繁殖馬を表示

オリジナルモードにはゲーム中に表示される繁殖馬の他に繁殖牝馬、種牡馬それぞれ２４頭ずつ隠し馬が用意されている。繁殖馬持ち込みパスワード入力画面（入力画面は繁殖牝馬、牡馬のどちらでも可）で「でんせつのめいばふつかつ」と入力する。繁殖牝馬、種牡馬ともに増加する。

## ストリートファイター ZERO

### ●ベガが使えるコマンド

まず、キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせる。ここで、１Ｐ側の場合はＬを押しながら左、左、下、下、左、下、下＋Ｘ＋Ｙと押すと、１Ｐカラーのベガを、Ｌを押しながら左、左、下、下、左、下、下＋Ａ＋Ｂと押すと、２Ｐカラーのベガを使用できる。また、２Ｐ側の場合はＬを押しながら右、右、下、下、右、下、下＋Ｘ＋Ｙと押すと、１Ｐカラーのベガを、Ｌを押しながら右、右、下、下、右、下、下＋Ａ＋Ｂと押すと、２Ｐカラーのベガを使用できる。なお、ベガの技の出し方は下の表のとおり。

**必殺技**

| | |
|---|---|
| サイコショット | ⬅ため➡＋パンチ |
| ヘッドプレス | ⬇ため⬆＋キック |
| ダブルニープレス | ⬅ため➡＋キック |
| サマーソルトスカルダイバー | ヘッドプレス後にパンチまたは⬇ため⬆＋パンチ＋パンチ |
| ベガワープ | ➡⬇↘または⬅⬇↙＋パンチ×3またはキック×3 |

**スーパーコンボ**

| | |
|---|---|
| サイコクラッシャー | ⬅ため➡⬅➡＋パンチ×１～３ |
| ニープレスナイトメア | ⬅ため➡⬅➡＋キック×１～３ |

| | |
|---|---|
| ゼロカウンター | 地上でガード中に⬅↙⬇＋パンチ |

### ●豪鬼が使えるコマンド

キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせる。ここで、１Ｐ側の場合はＬを押しながら左、左、左、下、下、下＋Ｘ＋Ｙと押すと、１Ｐカラーの豪鬼を、Ｌを押しながら左、左、左、下、下、下＋Ａ＋Ｂと押すと、２Ｐカラーの豪鬼を使用できる。また、２Ｐ側の場合はＬを押しながら右、右、右、下、下、下＋Ｘ＋Ｙを同時に押すと１Ｐカラーの豪鬼を、Ｌを押しながら右、右、右、下、下、下＋Ａ＋Ｂを同時に押すと２Ｐカラーの豪鬼を使用できる。なお、豪鬼の技の出し方は下の表のとおり。

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 豪波動拳 | ⬇↘➡＋パンチ |
| 灼熱波動拳 | ⬅↙⬇↘➡＋パンチ |
| 豪昇龍拳 | ➡⬇↘＋パンチ |
| 竜巻斬空脚 | ⬇↙⬅＋キック |
| 斬空波動拳 | ジャンプ中に⬇↘➡＋パンチ |
| 阿修羅閃空 | ➡⬇↘または⬅⬇↙＋パンチ×３またはキック×３ |
| 百鬼襲 | ⬇↘➡↗＋パンチ |
| 百鬼豪斬 | 百鬼襲のジャンプ後になにもしない |
| 百鬼豪衝 | 百鬼襲のジャンプ後にパンチ |
| 百鬼豪尖 | 百鬼襲のジャンプ後にキック |
| 百鬼豪砕 | 百鬼襲のジャンプ後に相手の近くでパンチ |
| 百鬼豪墜 | 百鬼襲のジャンプ後に相手の近くでキック |

**スーパーコンボ**

| | |
|---|---|
| 滅殺豪波動 | ➡↘⬇↙⬅➡↘⬇↙⬅＋パンチ×１～３ |
| 滅殺豪昇龍 | ⬇↘➡⬇↘＋パンチ×１～３ |
| 天魔豪斬空 | 空中で⬇↘➡⬇↘➡＋パンチ×１～３ |
| 瞬獄殺（レベル３のみ） | 弱パンチ、弱パンチ、➡、弱キック、強パンチの順にすばやく入力 |

**特殊入力技**

| | |
|---|---|
| 頭蓋破殺 | ➡＋中パンチ |
| 旋風脚 | ➡＋中キック |
| 天魔空刃脚 | 斜め前方ジャンプ中に⬇＋中キック |
| 前方転身 | ⬇↙⬅＋パンチ |

| | |
|---|---|
| ゼロカウンター | 地上でガード中に、⬅↙⬇＋キック |

## ●ダンが使えるコマンド

キャラ選択画面で「？」にカーソルを合わせる。ここで、LとRを押しながら、1秒以内にY、X、A、B、Yの順にボタンを押すと1Pカラーのダンを使用できる。また、同じように1秒以内にY、B、A、X、Yの順にボタンを押すと2Pカラーのダンを使用できる。なお、ダンの技の出し方は下の表のとおり。

**必殺技**

| | |
|---|---|
| 我道拳 | ⬇↘➡＋パンチ |
| 晃龍拳 | ➡⬇↘＋パンチ |
| 断空脚 | ⬇↙⬅＋キック |

**スーパーコンボ**

| | |
|---|---|
| 震空我道拳 | ⬇↘➡⬇↘➡＋パンチ×1～3 |
| 晃龍烈火 | ⬇↘➡⬇↘＋キック×1～3 |
| 必勝無頼拳 | ⬇↙⬅⬇↙⬅＋キック×1～3 |

| | |
|---|---|
| ゼロカウンター | 地上でガード中に、⬅↙⬇＋キック |

## ●セリフセレクト機能＆ＣＰＵダンの出現方法

相手をＫＯしてから勝ちゼリフが出るまでの間に、所定のコマンドを入力するとセリフのセレクトができる。入力するコマンドは、Ｘ＋Ｙ＋Ｚ＋上か下か右か左、Ｘ＋Ｙ＋Ａ＋上か下か右か左、Ａ＋Ｂ＋Ｃ＋上か下か右か左、Ｚ＋Ｂ＋Ｃ＋上か下か右か左の16種類（＋はボタンを同時に押す）。さらに、対ＣＰＵ戦でセリフセレクト機能を使い、同じセリフを５回連続して表示させるとダンが乱入してくる。

## ● ＣＰＵダンの出現方法・その２

ダン以外のキャラで対ＣＰＵ戦をプレイし、５人目～７人目の相手をＫＯしてから勝ちゼリフが表示されるまでの間に、上とＬとＲを押し続ける。すると、次の相手キャラの時にダンが乱入してくる。

## ●１人目に豪鬼が乱入

豪鬼以外のキャラを選んでモード選択を終了したら、0.3秒以内にＬとＲとＢをロードまで押し続ける。すると１人目のＣＰＵキャラとして豪鬼が乱入する。

## ●８人目に豪鬼が乱入

アーケードモードのレベル５以上で１Ｐ側なら１Ｐカラー、２Ｐ側なら２Ｐカラーで豪鬼以外のキャラを選んでゲームを始める。そしてノーコンティニューで最終ボスまで到達し、その間にスーパーコンボフィニッシュを10回以上キメる。すると、８人目のＣＰＵキャラとして豪鬼が乱入する。この豪鬼に勝つとエンディングに、負けるとゲームオーバーになる。

## ●ドラマティックバトル

アーケードモードのキャラ選択画面で、１Ｐ側と２Ｐ側がＬを押しながら次のコマンドを入力。１Ｐ側は上を２回押したあと、Ｌを離して上、上、Ｘの順に入力、２Ｐ側は上を２回押したあと、Ｌを離して上、上、Ｚの順に入力する。すると、リュウ＆ケンＶＳベガをプレイできる。さらにこのモードでベガを倒すと、モードセレクト画面に「ドラマティックバトル」の項目が追加され、これを選ぶことでいつでもプレイすることができる。

## ●隠しキャラ簡易セレクト

下の表に示した条件を満たしたら、「アーケードモード」「バーサスモード」「トレーニングモード」のいずれかのモードを選んで「？」にカーソル合わせる。ここで下を押すたびに「？」の表示が隠しキャラの顔に変わり、決定ボタンを押すとそのキャラでプレイすることができる。

**隠しキャラの出現条件**

| | |
|---|---|
| ベガ | ベガ以外のキャラでアーケードモードのレベル８をプレイし、最終ボスのベガを倒す。コンティニューは可。 |
| 豪鬼 | アーケードモードでレベル５以上をプレイし、乱入してくる豪鬼を倒す。コンティニューは不可。 |
| ダン | アーケードモードでレベル６以上をプレイし、ダンを倒してクリアする。コンティニューは可。 |

# ストリートファイターZERO2

## ●真・豪鬼が使える

キャラ選択画面で、豪鬼にカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを離したらアドン、元、さくら、ローズ、ソドム、ダン、ガイ、ロレント、さくら、ローズ、バーディー、豪鬼の順にカーソルを合わせる。最後にスタートを押しながら豪鬼を選択すると、真・豪鬼を使ってプレイできるようになる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながら豪鬼を選択するだけで使用できる。

## ●殺意の波動に目覚めたリュウを使える

キャラ選択画面で、リュウにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを離したらアドン、豪鬼、アドン、リュウの順にカーソルを合わせる。スタートを押しながらリュウを選択すると、豪鬼の阿修羅閃空、滅殺豪昇龍、瞬獄殺が使えるリュウでプレイできるようになる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながらリュウを選択するだけで使用できる。

## ●ダッシュ版ザンギエフが使える

キャラ選択画面で、ザンギエフにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを離したらサガット、ソドム、ローズ、バーディー、ナッシュ、ダルシム、リュウ、アドン、春麗、ガイ、ケン、ザンギエフの順にカーソルを合わせる。最後にスタートを押しながらザンギエフを選択すると、ストⅡダッシュ以降に追加された技や、空中ガードが使用できないザンギエフでプレイできる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながらザンギエフを選択するだけで使用できる。

## ●ダッシュ版ダルシムが使える

キャラ選択画面で、ダルシムにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、スタートを離したらザンギエフ、サガット、ナッシュ、ダルシムの順にカーソルを合わせる。最後にスタートを押しながらダルシムを選択すると、相手との間合いによって基本技が変化するダルシムでプレイできる。なお、一度この手順を行うと、アーケードモードのショートカットオフ以外のすべてのモードで、スタートを押しながらダルシムを選択するだけで使用できる。

## ●サバイバルモードの隠しコース

サバイバルモードのキャラ選択時に、ＬかＲを押しながら決定する。すると、通常の対戦順以外のコースでプレイできる。

## ●連射モード

アーケードモードの場合は、オートモードセレクト時にスタートとＲを押しながら決定、トレーニングモードの場合は、キャラ選択時にスタートとＲを押しながら決定する。すると、ボタンを押しっぱなしにするだけで連射が可能になる。

## ●オリジナルコンボ永久持続モード

トレーニングモードのキャラ選択時に、スタートとＬを押しながら決定する。すると、オリジナルコンボを発動したあと、その状態が永久に持続するようになる。なお、このモードでは、オリジナルコンボ中でもジャンプや方向転換ができる。

## ●勝ちポーズセレクト

ＫＯマークが出てからキャラが勝ちポーズをとるまでに、Ｘ、Ｙ、Ｚ、Ａ、Ｂ、Ｃのいずれかを押し続ける。すると、それぞれのボタンに対応した勝ちポーズが出る。

## ●勝利メッセージセレクト

勝ちポーズが表示されてから得点計算が終わるまでの間に、特定のコマンドを入力すると、24種類ある勝利メッセージから１つを自由に選ぶことができる。コマンドは以下の通り。

| |
|---|
| 方向ボタンの上、下、左、右のいずれか＋Ｘ＋Ｙ＋Ｚ |
| 方向ボタンの上、下、左、右のいずれか＋Ａ＋Ｂ＋Ｃ |
| 方向ボタンの上、下、左、右のいずれか＋Ｘ＋Ａ |
| 方向ボタンの上、下、左、右のいずれか＋Ｙ＋Ｂ |
| 方向ボタンの上、下、左、右のいずれか＋Ｚ＋Ｃ |
| 方向ボタンの上、下、左、右のいずれか＋Ｌ＋Ｒ |

## ●ステージセレクト

ショートカットをオフに設定し、アーケードモードの乱入対戦を始める。次に、キャラを決定するときにサガットかベガにカーソルを合わせて、スタートを１秒以上押し続ける。そしてスタートを押したままカーソルを動かして、使用キャラを決定しよう。はじめにカーソルを合わせたキャラがサガットの場

合は大草原ステージで、ベガの場合は大爆布ステージでプレイすることができる。

●さくらのEXTRAカラー

殺意の波動に目覚めたリュウを出していない状態でサバイバルモードを始める。次に、キャラ選択画面でさくらにカーソルを合わせてスタートを押す。そして、1P側の場合は春麗→アドン→元→ダルシム→ナッシュ→バーディ→ローズ→ベガ→豪鬼→ダン→ガイ→ロレント→ソドム→サガット→ザンギエフ→ケン→リュウの順に、2P側の場合は春麗→アドン→元→ダルシム→ナッシュ→バーディ→豪鬼→ダン→ベガ→ローズ→ソドム→サガット→ザンギエフ→ロレント→ガイ→ケン→リュウの順にカーソルを合わせる。最後に、カーソルをリュウに合わせたままスタートを押しながら決定すると、EXTRAカラーのさくらでプレイすることができる。

## ストリートファイター リアルバトル オン フィルム

●豪鬼を使用可能にする

まずムービーバトル以外のキャラクター選択画面で、上、B、下、Z、右、X、左、Yの順にすばやく（約2秒以内に）押す。成功すれば豪鬼が表示され、プレイヤーキャラクターとして使用可能になる。

## スナッチャー

●照準がツインビー

ジャンカー本部の射撃ルームで訓練しているときに、照準が現れたらLとRを同時に押す。すると、照準がツインビーになる。

●壁紙が変わる

タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押す。このとき爆発音か悲鳴がしたら成功。そのあとコンティニューを選ぶと、ゲーム画面の壁紙が変わる。

●スタッフの電話番号

ガウディやビデオフォンで開発スタッフ達の個人情報を調べることができる。名前、電話番号は下表のとおり。

| 名前 | ビデオフォン番号 |
|---|---|
| アイザワ | 65-4625 |
| アサダ | 56-4923 |
| アサミ | 78-3465 |
| アダチ | 33-5164 |
| アミシマ | 47-0314 |
| アラキ | 88-0236 |
| アンドウ | 76-1234 |
| キダ | 36-4892 |
| キムラ | 13-5953 |
| キヨハラ | 49-8946 |
| コイケ | 03-2128 |
| コジマ | (ビデオフォン番号なし) |
| コマツバラ | 80-0349 |
| タカキ | 33-3288 |
| タカハシ | 15-9360 |
| トヤマ | 13-0246 |
| ナカムラ | 99-7412 |
| ハシモト | (ビデオフォン番号なし) |
| ハツミ | 98-7543 |
| ヒラタ | 72-9709 |
| マツカワ | 53-6044 |
| ミズタニ | 44-3667 |
| ヤマギシ | 28-6682 |
| コナミ | (ビデオフォン番号なし) |

## スペースインベーダー

●謎の「ネコ」出現

2P対戦のプレイ中に、L、R、X、Y、Zの各ボタンを同時に押す。すると、突如画面に猫が現れて、画面の中を歩き回る。

# せ

## ～制服伝説～ プリティファイターX

●マリアを使用可能にする

タイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、ストーリーモードでもマリアが使用できるようになる。

●キャラクターの色を変える

キャラクター選択画面で、LかRを押しながら決定すると、通常とは異なるカラーが選べる。

## セガ インターナショナル ビクトリーゴール

●試合中の音声を変える

試合開始前の画面の時（旗が表示されている）に、LとRを押さえたら、そのままセレクト画面になるまで待つ。後はボタンを離して普通に試合を始めると、試合中の音声がすべて光吉猛修氏のものになる。

●リプレイモードの視点変更他

このゲームでは、前作にあたる「ビクトリーゴール」に収録されていた裏技（リプレイモードの視点変更など）が共通して使えるようになっている。各裏技のやり方は、「ビクトリーゴール」の項を参照のこと。

## SEGA AGES／アウトラン

●追加オプション

タイトル画面で、OPTIONにカーソルを合わせ、AとCを押しながらスタートを押す。すると、CORNERINGという項目が新たに追加され、グリップ力を変更できる。

●アーケードモード

セガエイジスのロゴ表示中に、2PのAとCを押しながらスタートを押す。このモードは、タイトル画面でLを押してクレジットを入れると遊ぶことができる。さらに、アーケードモードのタイトル画面で、XとYとZを押しながら、スタートを押す。ただし、この画面は残機数などの設定はできない。サウンドテストはできる。

●1/60描画モード

オプション画面でカーソルを「GAME　MODE」に合わせ、AとCを押しながら方向キーを左右に入力する。すると、「SMOOTH」という項目が現れ、アーケード版の2倍の描画モードを楽しめる。

## SEGA AGES／アフターバーナーII

●隠しオプション

オプション画面でRを3回押すと、オプションに新たな項目や、ミュージックテストにBGMが追加される。追加された項目では、自分のプレイを録画、再生や、開発者によるプレイを見ることができる。また、ロックオンサイトの判定を、EXTRA EASY並にあまい設定にしたり、BGMの「FINAL TAKE

OFF」、「AFTER BURNER」を、アーケード版にはなかった主旋律があるバージョンにしてプレイすることもできる。なお、一度隠しオプションを出してしまえば、2回目以降はLかRを1回押すだけでOK。

### ●1000ヒットチャレンジ

ゲームを最終ステージまでクリアすると、1000ヒットチャレンジの項目が出現。このモードでスタートすると、デモがステージ9（雪景色のステージ）でスタートした時と同じ、後方から出現する敵機が片側からだけになるラッキーパターンになる。また、ミサイルの補給が100発になる。

### ●ワーニングランプモード

セガのロゴの表示中に、2PのBとスタートを同時に押す。効果音が鳴れば成功。アーケード版の筐体に付いていたワーニングランプの代わりに、画面右上のレーダーが点灯するようになる。

### ●補給時の隠しメッセージ

ゲームスタート時や補給時に特定のコマンドを入力すると、隠しメッセージが表示される。また、場所によってはミサイルの補給が50発から100発に増える。コマンドは下表の通り。（表のカッコ内はマルコン、ミッションスティックを使用した際の対応ボタン）

| ステージ | 同時押しするボタン |
|---|---|
| 1 | A、B、C（A、C） |
| 3 | A、Z（A、C、Z） |
| 5 | A、B、C（A、C） |
| 9 | A、B、右（A、C、➘） |
| 11 | B、左（A、C、左） |
| 13 | A、B、C（A、C） |
| 16 | A、B、L、右下（A、C、左下） |
| 19 | A、L（A、C、L） |
| 21 | A、B、C、X、Y、Z、L（A、C、L） |
| 23 | A、B、C（A、C） |

### ●アーケードモード

セガエイジスのロゴ表示中に、2PのAとCを押しながらスタートを押す。「GET READY」の声がすれば成功。さらに、タイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、基盤のディップスイッチ設定の画面が出る。ただし、サウンドテストなどはできるが、設定の変更をすることはできない。

### ●ネームエントリーのメッセージ

ネームエントリーの際にT・K、KEY、HIR、SEXと入力すると、それぞれ違った隠しメッセージが現れる。

## SEGA AGES／スペースハリアー

### ●アーケードモード

ゲーム起動中から2P側のAとCとスタートを押し続けると、アーケードモードになる。このモードは、タイトル画面でLを押してクレジットを入れると遊ぶことができる。また、ミスをした地点からのコンティニューが、3回まで可能になる。さらに、タイトル画面でX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、基盤のディップスイッチ設定の画面が出る。ただし、サウンドテストなどはできるが、設定の変更をすることはできない。

### ●隠しオプション

モード選択画面でAとCを押しながらオプションを選択すると、業務用に忠実にオブジェクトの処理をした「SHADOW MODE」と、ミッションスティックに対応した設定ができる「M.STICK ADJUST」の2つのオプションが追加される。

## SEGA AGES／ファンタジーゾーン

### ●アーケードモード

ゲーム起動中から2P側のAとCとスタートを押し続けると、アーケードモードになる。このモードは、タイトル画面でLを押してクレジットを入れると遊ぶことができる。さらに、タイトル画面で2P側のX、Y、Zを押しながらスタートを押すと、基板のディップスイッチ設定の画面が出る。ただし、サウンドテストなどはできるが、設定の変更をすることはできない。

### ●隠しオプションモード

ある一定の条件を満たしている時に、オプション画面でLかRを押すと、裏オプションの項目が追加される。裏オプションに入る条件と効果は下表の通り。

| 項目 | MUSIC NAME |
|---|---|
| 条件 | サウンドテストで2面の曲を3回鳴らす。 |
| 効果 | 海外バージョンで表示される曲名の誤りを訂正できる。 |
| 項目 | BOTTOM LINE |
| 条件 | オープニングの一番上にカーソルを合わせ、⬆、⬇と10回繰り返して入力する。 |
| 効果 | 画面上の文字の位置を、アーケード版と同じ位置にできる。 |
| 項目 | CONTINUE |
| 条件 | 同じ面で3回連続ゲームオーバーになる。 |
| 効果 | コンティニューできる。ただし、エンディングの残機ボーナスはもらえなくなる。 |
| 項目 | INFLATION |
| 条件 | SHOPで、自分の所持金より高いアイテムを3回連続で選択する。 |
| 効果 | 買い物時の値段の上昇について設定できる。 |
| 項目 | SHOT POWER |
| 条件 | 同じ面で、制限時間のある武器を3回買う。 |
| 効果 | 武器の制限時間をなくせる。ただし、SHOP風船は現れなくなる。 |

## SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1

### ●隠しオプション

メインタイトルで時計の針が6時～12時をさしている時に、R、L、C、B、A、➡、⬅、➡、⬅、⬇、⬇、⬆、⬆、スタートと入力する。すると、画面のタイプを選択できる「GAME MODE」、難易度設定ができる「GAME LEVEL」、残機数設定ができる「LIFE」、クレジット投入の有無を決定する「CREDIT」の、4つの隠しオプションが現れる。なお、クレジット投入はL、Rで行う。

## セガラリー・チャンピオンシップ

### ●開発者のゴーストカーが出現

タイムアタックの3LAPSにカーソルを合わせて、XとZを押しながらCを押す。すると、開発者の走りがゴーストカーとして現れる。

### ●レイクサイドコース

モードセレクト画面でXとYを同時に押すと、プラクティス、タイムアタックで超上級コースのレイクサイドコースを走行することができる。さらに、レコードやオプションのBGMセレクトでもレイクサイドの項目が出る。

### ●ガケが崩れる

中級コースの逆走すると、ヘアピンカーブでガケが崩れる。

### ●ストラトスで走れる

モードセレクト画面でX、Y、Z、Y、Xの順に押す。すると、往年の名車ランチャストラトスで走行できる。

### ●アーケードモードでストラトス

ストラトスを出現させる技を使ったあとに、アーケードモードのカーセレクト画面で、MTにカーソルを合わせて右を押すか、ATにカーソルを合わせて左を押す。すると、ストラトスでプレイできる。

### ●エキスパートモード

チャンピオンシップモードのカーセレクト画面で、セリカかデルタにカーソルを合わせてXを押しながらCを押す。すると車の加速がよくなり、リアも流れやすくなる。ただし、ストラトスには効果がない。

### ●コースが反転する

アーケードモードの場合はゲームセレクト画面で、タイムアタックモードの場合はコースセレクト画面でYを押しながらCを押す。すると、ミラーモードになってコースが左右反転する。

### ●リプレイ画面の視点切り替え

リプレイ画面やチャンピオンシップモードのスタ

ッフロール画面で、Zと下を押しながらLかRを押す。すると、画面をズームにすることができる。また、リプレイ画面でAを押した後に⬆、⬇、⬅、➡、X、Y、Zのどれかを押すと、押したボタンによって様々な視点からリプレイを眺められる。

### ●他車がストラトスになる

あらかじめ、ストラトスを出現させておく。そして、プラクティスモードのコースセレクト画面でZを押しながらCを押すと、他車がストラトスになる。

### ●画面がすっきり

ゲームが始まる前の最後の決定画面でXを押しながらAを押す。すると、ポーズ関連の項目やコース、ラップ等が表示されなくなる。

## セガラリー・チャンピオンシップ・プラス

**※セガラリーの裏技はすべて使える。**

### ●開発者のゴーストと対決

タイムアタックモードのラップ数を決定する画面で「3LAPS」にカーソルを合わせ、XとRとZを押しながらCで決定する。すると、開発者が隠しマシンのストラトスで走行したゴーストカーが出現する。また、タイムアタックの「3LAPS」にカーソルを合わせて、XとZを押しながらCを押す。すると、開発者のセリカでの走りがゴーストカーとして現れる。しかし、前作よりも格段に速くなっている。

## セクシーパロディウス

### ●フルパワーアップコマンド

ゲーム中にポーズをかけ、⬆、⬆、⬇、⬇、L、R、L、R、B、Aと入力すると、フルパワーアップできる。なお、フルパワーアップできる回数はステージノルマ達成回数に応じて増えていく。

### ●パワーダウンコマンド

ゲーム中にポーズをかけ、⬆、⬆、⬇、⬇、⬅、➡、⬅、➡、B、Aと入力すると、?以外のすべてのパワーアップがなくなってしまう。

### ●スペシャルステージ

すべてのステージでノルマを達成してクリアすると、エンディングの後にスペシャルステージが出現する。この後は、メニューに「SPECIAL」という項目が追加され、いつでもこのステージが遊べるようになる。

## 戦国ブレード

### ●アイン&マリオンが使える

アインは選択画面で「謎」にカーソルを合わせ上3回、下3回、上7回とボタンを押す。すると、「戦国エース」のキャラクター、アインが使用可能になる。また、アインを含めたすべてのキャラでゲームをクリアする。そして、選択画面でカーソルを「謎」に合わせ、下を押すとアイン、上を押すと「ガンバード」のキャラクター、マリオンが選択できる。

### ●ランダムステージを選べる

通常はランダムで決まる、最初の3面を選択する裏技。タイトル画面でBを押しながら、下の表が示す方向キーを3回分押す。例えば上、右、下と入力すると、1面が森林、2面が渓谷、3面が祠になる。ただし、上、上、下というように同じボタンを押すと後に入力したコマンドの方が優先され、ランダム、森林、祠という順番になる。また、2周目は選択することができない。

| 上 | 森林 |
|---|---|
| 右 | 渓谷 |
| 下 | 祠 |
| 左 | 雲海 |

# そ

## 蒼穹紅蓮隊

### ●当たり判定が小さくなる

アーケードモードの自機(パイロット)選択画面で、スタートボタンとAボタンを同時に押すと、自機の当たり判定が少し小さくなり、敵の弾や敵本体をかわしやすくなる。

### ●移動速度アップ

アーケードモードの自機(パイロット)選択画面で、スタートボタンとBボタンを同時に押すと、自機の移動速度が少し速くなる。

### ●オプション追加

最初に立ち上げてから、経過日数、累計得点が増えるごとにオプションが増えていく。経過日数はサターンの内蔵時計を使って計算されているので、一度立ち上げた後、内蔵時計を進めればオプションがすべて揃う。

| 累計得点 | 経過日数 | 使用可能になる設定 |
|---|---|---|
| 03000000 | 3 | 2周設定/2周目からスタートが可能。 |
| 05000000 | 5 | 「特別試聴」可能。 |
| 07000000 | 7 | パッドに「SHIFT」ボタンを設定できる。 |
| 08000000 | 7 | パッドに「WEB role」ボタンを設定できる。 |
| 09000000 | 7 | パッドに「ZOOM機能」ボタンを設定できる。 |
| 12000000 | 14 | ボム数変更可能。 |
| 14000000 | 27 | エクステンド値変更可能。 |
| 20000000 | 30 | 残機設定変更可能。 |
| 30000000 | 37 | クレジット数を1～∞に変更可能。 |

### ●ショットを撃ちながらウェブを展開

連射機能付きパッドでを接続し、操作設定画面のEDITで「Shot/Web」の項目に他の設定で使用していないボタンを2つ割り当てておく。すると、連射をオンにして両方のボタンを押した時、ショットを撃ちながらウェブを展開できる。

## ソード&ソーサリー

### ●ミニドラマ

エンディング終了後、5分ほど待つ。すると、「それぞれのその後」という12分ぐらいのミニドラマを聞くことができる。

## 続・ぐっすんおよよ

### ●「変態モード」の出し方

「の一まるも一ど」の選択時に、LとRを同時に押しながらAボタンを押し続けると、通称「変態モード」が出現する。このモードでは、ストーリーと一部の面の難易度が変っていて、えみりちゃんの代わりにバニーガールが登場する。

### ●も一どリセットができる

いちいちリセットを押さずに、「だいにんていも一ど」を最初からやり直すことができる。「だいにんていも一ど」をプレイ中に、ポーズ(STARTボタン)をかける。そのままL・Rボタンを同時に押しながらポーズを解除すると、「モードスタード画面」に戻る。

## 卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション

### ●「おまけ」を出すための条件

メニュー画面の「おまけ」で、初期状態では隠さ

れている２項目の内容と出し方は以下のとおり。いずれも、一度条件を満たしたものは自動的にデータが保存される。

**【ビジュアル】**
ゲームの最後に見られる「教師判定」で、優秀教師、熱血教師、友達教師、完璧教師のいずれかになると出る。このモードでは、プレイ中に見たビジュアルとエンディングがセレクトできる（完璧教師のみ、全画面が最初から選択可能）。

**【カラオケ】**
このモードは、プレイ中に忘年会（カラオケ）のイベントで、歌い出す前に、左を押すとボーカルが入り、右を押すとカラオケになる。

## ソニックウイングス スペシャル

### ●隠しキャラ登場
最初から選択できる10人全員（ＮＡＴＯは除く）でクリアする。すると、自機セレクト画面で国旗カーソルを画面外に合わせることが可能になり、「北白川小兎美」と「謎の男」をセレクトできるようになる。

### ●キートンの必殺技
キートンでのプレイ中、スペシャルウェポンの使用中に下、上、上、の順に押した後、ＢとＡを同時に押す。すると、必殺技を使うことができる。必殺技は、スペシャルウェポンの使用中であれば、何回でも使うことができる。

### ●ＡＫＡ－ＵＳＡＧＩの必殺技
隠しキャラの北白川小兎美のＡＫＡ－ＵＳＡＧＩでプレイしているときに、下、上、上、Ｂの順に押す。すると、ＡＫＡ－ＵＳＡＧＩがパンチを連打する必殺技、通称「ラビオ乱舞」が使える。ただし、スペシャルウェポンのストックがないと使用できない。また、ラビオ乱舞中にＦアイテムを取るか、ショットが最高の時のラビオ乱舞中にＰアイテムを取った時にＡを押す。すると、ビーム剣を振り回して、前方からの敵と敵弾を破壊できる必殺技、通称「ラビオソード」が使える。この技もスペシャルウェポンのストックがないと使えないが、ステージをクリアするか、自機がやられるまで効果が続く。

### ●全キャラ使用コマンド
タイトル画面でスタート、右、Ｒ、右、Ｒ、右、Ｒ、右、Ｒ、Ｂ、スタートと入力し選択画面でカーソルを上に動かすと、隠しキャラの「北白川小兎美」と「謎の男」が選択できる。

### ●翼の可変
ジェット機で右列の全キャラをクリアし、F-14を使用可能にする。F-14でプレイ中Ａを押し続けると、翼が可変し移動スピードと当たり判定が変化する。

### ●ショット方向の固定
ヴォルクのヘリとホワイト卿のレシプロ機のメインショットは、撃つ時にＡボタンを押し続けることにより固定できる。

### ●タメ撃ち
MECHA　KEATONのＦ4-U、T.B.A-10のF-104、WHITYのHs-129、KOTOMIのAKA-USAGIは、Ａを押し続けることでタメ撃ちが可能。また、サブウェポンを撃っている状態までＰアイテムでパワーアップしていることが条件だが、HIENのGEKKOU、MAO-MAOのF-15、KOWFUL THE　VIKINGのAJ-37もＡを押し続けることでタメ撃ちが可能になっている。

# た

## ダークセイバー

### ●トロッコで視点替え
トロッコで走行中にＹを押すと斜め上からの視点に、Ｚを押すと真上からの視点に、Ｒを押すと主人公の視点に、それぞれ切り替えることができる。なお、Ｌを押せば元の視点に切り替えることができる。

### ●ラブラブゴーカート
最初のシーバンディッツ号の船長室まで３分以内に行く。そして、そこでのイベントが終わった後、船首の方へ向かったビランを追わずにレジャー室へ行こう。レジャー室にあるゲーム機を調べると「リュー・ヤーのラブラブゴーカート」というミニゲームで遊ぶことができる。

### ●ポイントが大量に増える
戦闘やトラップで持っているポイントを10～19にしておく。そして、トラップにかかってポイント20と引き換えに復活しよう。この後、ポイントを条件内の数値にしてジャクに回復してもらうと、ポイント数が数十億の単位で増加する。

### ●電卓が出る
バウンティハンター手帳を開いているときに、Ｒと右とＡを同時に押す。すると、実際に使うことができる電卓画面が現れる

### ●敵キャラを動かす
パラレルⅠ～Ⅴまでをすべてクリアしたデータで再びパラレルⅤへ進むと、２Ｐ側のパッドで敵キャラを動かすことができるようになっている。

### ●キーボードが現れる
サウンドテストの画面で、Ｘ、Ｙ、Ｚと押すと、画面にキーボードが現れる。このキーボードは、サウンドテストで流れる曲の旋律に対応した鍵盤が光るようになっている。

## 大運動会

### ●トレーニングメニュー先取り
まず、ゲーム序盤のデータをセーブしておく。ゲームを進め、新しいトレーニングメニューが増えたら、そのメニューにカーソルを合わせＢでキャンセルする。その後、序盤のデータをロードすると、ロードする前にキャンセルしたトレーニングメニューが選択できるようになっている。

## 大航海時代Ⅱ

### ●楽に金貨を増やす方法
世界中の海をめぐるにも、お金がなくっちゃお話にならない。そこで楽に金貨を増やす方法を紹介。アイテム１つでここまで増えるのだ。
アイテムを装備したまま売ると断られるが、何と売った分の金貨が手に入る。アイテムは手元に残る。これを繰り返せばＯＫ。

## 太閤立志伝Ⅱ

### ●秀吉以外のキャラでプレイ
ゲームの始めにＬとＲを押しながら「最初から始める」を決定する。するとプレイヤー選択画面が出現。秀吉以外のキャラクター、明智光秀、柴田勝家、新武将でプレイ可能になる。なお、新武将は顔や名前などが好きなように設定できる。

## ダイダロス

### ●フロアクリアコマンド他
プレイ中に１Ｐ側のＬ、Ｒを押しながら２Ｐ側のスタートを押すと、そのフロアをクリアすることができる。同様に、２Ｐ側のＡを押した場合はシールドを回復、Ｂを押した場合はジェネレーターを回復、Ｘを押した場合は武器レベルをアップ。Ｙを押した場合は弾薬を補充、Ｚを押した場合はマップを表示できる。

## タイタンウォーズ

### ●無敵コマンド
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、右、Ａ、スタート、Ｃ、Ａ、左の順に押す。

ポーズを解除すると、自機が無敵になる。

●ムービーモード
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、下、上、C、A、左、左の順に押す。すると、オープニングムービーが始まる。スタートを押せば、次のムービーにジャンプできる。

●スタッフシューティングモード
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左、C、右、A、Z、Yの順に押す。すると、開発スタッフといっしょに遊ぶことができる。

●未知の世界でシューティング
シューティング画面でポーズをかけて、右、下、下、左の順に押す。さらに続けてコマンドを入力すると、スペシャル面でプレイできる。コマンドは、C、上、下の順に押すと「ザ・ホードといっしょ」、右、A、C、Y、C、A、右の順に押すと「オフワールドインターセプター」、右、右、下、下の順に押すと「秘密の×××」、X、Y、Z、Z、Yの順に押すと「まっくらケッケ」、B、A、右、スタートの順に押すと「トリップ」、Y、A、右、下の順に押すと「家狩り」、スタート、C、右、上の順に押すと「コークスクリュー」、スタート、上、Bの順に押すと「海の底」、B、上、右、右の順に押すと「雪景色遊覧」になる。

## ダイナマイト刑事

●「ディープスキャン」で敵戦艦を増やす
タイトル画面でX、Y、Zを押しながら「DEEP SCAN」を決定する。

## タクティクス オウガ

●MUSICモード
ゲームスタート時に、主人公の名前を「MUSIC_ON」と入力する。すると、ミュージックモード画面が登場。ゲーム中に使われているBGMを聴くことができる。

●隠しモード
「NEW GAME」を選択し「でねぶ♥レポート」と名前を入力すると、魔女デネブが登場してキャラのプロフィールを教えてくれたり、イラストを見せてくれたりする。

## ただいま惑星開拓中!

●オートモード&ブラックチーム使用コマンド
タイトル画面で「PRESS START」が点滅している間に、左、上、右、左、右の順に押す。すると、オートモードが可能になり、さらに2P対戦でブラックチームが可能になる。

●2P対戦の制限日数が変えられる
チーム選択後、ゲームが始まるまでに、A、B、Cのいずれかを押す。すると、2P対戦の制限日数が短くなる。同様にX、Y、Z、L、Rのいずれかを押すと、制限日数が長くなる。

## TAMA

●ズームの比率を上げる
メーカーのロゴが表示されている時にLとRを同時に押す。成功すればゴールした時の効果音が鳴るので、後は普通にゲームを始める。そしてプレイ中にAを押すと、通常よりも少しだけマップを拡大できるようになる。

## ダライアス外伝

●難易度が追加
ゲームスタート画面で、Xを押しながらZ、C、L、B、左、R、Lの順に押す。すると、「VERY EASY」、「ABNORMAL」の2種類の難易度が追加される。

●連射モード
ゲームスタート画面で、Bを押しながらY、右、左、X、Z、L、Rの順に押す。すると、ショットの連射速度が速くなる。

●クレジットが増える
ゲームスタート画面で、X、A、L、R、左の順に押したあと、Lを押しながらX、C、Z、A、右、右の順に押す。すると、クレジット数が9に増える。

## ダライアスII

●難易度が追加
ゲームスタート画面で、L、右、下、左の順に2秒以内に押す。すると、「VERY EASY」、「ABNORMAL」の2種類の難易度が追加される。

●ショットの弾数が増える
ゲームスタート画面で、B、上、L、右の順に2秒以内に押す。すると、画面内のショットの弾数が4発から8発に増える。

●クレジット増加
ゲームスタート画面で、C、R、右、下の順に2秒以内に押す。すると、クレジットが5に増える。

●ステージセレクト
ゲームスタート画面で、Z、下、L、上の順に2秒以内に押す。すると、ステージセレクトが可能になる。ただし、この裏技を使った場合、エンディングを見ることはできない。

## 探偵神宮寺三郎 未完のルポ

●カーチェイスモードのおまけ
カーチェイスの前に挿入されるムービーが終わる寸前から、カーチェイスが始まるまでの間L、R、C、⬅を押し続けると、パトカーのかわりに飛行機を操縦できる。同様にL、R、A、➡を押すとミニクーパーを運転できる。

●「バーかすみ」のイベント
ゲーム開始直後に以下の手順どおりに行動すると、「バーかすみ」で美人姉妹のお楽しみグラフィックを見ることができる。このグラフィックは、姉妹のうちより愛情度の高いほうのものが見られる。なお、愛情度は会話の答えや、ダーツ、ブラックジャックなどで高得点を獲得することにより上がる。愛情度が非常に高いと、さらに特別なグラフィックを見ることも可能。

| 手順 |
|---|
| ①熊野から大麻の捜査を頼まれたあと、事務所前まで戻り通りを3回見て、「バーかすみ」へ行けるようにする。 |
| ②朝日興業事務所での聞き込み後、歌舞伎町で持っているタバコを全部吸う。 |
| ③「バーかすみ」へ行く。 |
| ④留置所の面会から事務所に戻った後、私室でタバコを6本以上吸い、窓を1回、机を3回見る。 |
| ⑤割引券を見つけ「バーかすみ」へ向かう。 |

# ち

## 超兄貴 ～究極…男の逆襲～

●ビジュアル増加コマンド
タイトル画面で「休憩!」を選ぶ。「腰で泳いで集中」にカーソルを合わせ、L、R、X、Y、Zを同時に押す。すると、ビジュアル数が増える。

# つ

## 痛快!スロットシューティング

●ボーナスステージをセレクト
タイトル画面で上、左、下、右、上、左、下、右、

上の順に押す。「痛快！スロットレーシング」のセリフが出てからスタートを押すと、2D、3Dボーナスステージを、ステージセレクト画面で選択できる。

●デバッグモード
タイトル画面で上、下、左、右、上、下、左、右、上の順に押す。「痛快！スロットレーシング」のセリフが出てからスタートを押すと、デバッグモードになる。

## て

### Dの食卓

●途中からゲームを始める
まず、ディスク1をクリアする。そして、ディスク2を入れる前のディスク入れ替え画面で、サターン本体の保存データ管理コマンドを使い、本体メモリの「LAURA」というデータをパワーメモリーにコピーする。ゲームを始めるたびにパワーメモリーのデータを本体に移せば、いつでも途中からゲームが始められる。

### デイトナUSA

●選択車種を増やす
サターンモードをノーマル以上の難易度でプレイし、各コースを3位以内で完走すると、それぞれ2種類ずつ車種選択画面の車を増やせる。どうしても3位以内に入賞できない場合は、タイトル画面で右下、L、R、C、Yを押しながらスタートを押す。すると、すぐに車種を増やせる（6種類）。

●DAYTONA UMAで走る
ノーマル以上の難易度で、サターンモードの3コースすべてで1位を取る。もしくは、タイトル画面で左上、A、B、X、Zを押しながらスタートを押す。すると、サターンモードの車種選択画面でDAYTONA UMAが選べるようになる。

●DAYTONA UMA2で走る
オプションでモードをエンデュランスに設定したら（難易度などは何でも可)、サターンモードでDAYTONA UMAを選択する。そしていずれかのコース（初級だと楽）で1位を取ると、その後からはサターンモードでDAYTONA UMA2（仔馬つき）が選択可能になる。ちなみに、DAYTONA UMAとDAYTONA UMA2は、草地に入っても速度が落ちない。

●マニアモード
セガのロゴが表示されている時に、上、上、下、下、左、右、左、右、A、B、Cの順に押す。すると、成功した場合は効果音が鳴り、画面の左上にMと表示される。後は普通にゲームを始めると、敵車が異様に強いマニアモードでプレイできる（オプションのエネミーレベル設定には影響されない)。

●カラオケモード
まずオプションで周回数をノーマルに設定し、アーケードモードを選択する。そして、コース選択画面で、上を押しながらCを押して決定する。すると、カラオケモードでプレイできる。

●マイル表示でプレイ
タイトル画面で2P側のX、Y、Zを同時に押す。その後ゲームを始めると、速度表示がマイルになる他、逆走時の文字表示などが英語になる。元に戻したい時は、同じ操作をもう一度すること。

●BGM選択
まず、オプションでキー設定をBタイプにしてからゲームを始める。そして使用する車種を選択したら、すぐにA、X、Y、Zのいずれか1つをCDの読み込みが終わるまで押し続ける。すると、選択したコースに関係なく、好きなBGM（押していたボタンに対応）でプレイできる。

●エンディングが確実に見られる
いずれかのコースでゲームを始めたら、とにかく完走を目指して走る。そして、ゴールする直前から2P側のAを押し続ける。すると、通常なら3位以内に入賞しないと見られないエンディングが、4位以下の完走でも見ることができる。

●ロケットスタート
中級、上級コースのスタート時に、ブレーキボタンを押しながらアクセルボタンを押して、エンジンの回転数を6500〜7000ぐらいにキープする。そしてGOサインと同時にブレーキを離し、アクセルを全開にすると、一瞬で加速（ロケットスタート）できる。

●ミリオンスロットを止める
初級コースでプレイしている時に、森林地帯にあるミリオンスロットアーチが見えてきたらXを押す。すると、スロットのドラムを止めることができる。ちなみに、うまく777が揃うとタイムが7秒、BARが3つ揃った場合は5秒加算される（ただし、タイム加算はアーケードモードのみ)。

●逆立ちするジェフリー像
上級コースを選択したら、スタート後にすぐ逆走する。そしてそのまま2周すると、途中の背景にあるジェフリー像が逆立ち状態になる（1周目は通常の状態)。

●回転するジェフリー像
上級コースを普通に走って、ジェフリー像が見えてきたらX（キー設定はどれでも可）を連打する。すると、アーケードモードでは像がコマ送りに、サターンモードでは像が回転する。

●タイヤなしのアドバタイズデモ
どのコースでもかまわないので、プレイ中にピットに入り、車のタイヤがはずされたら、すぐにパッドでリセット（A、B、Cを押しながらスタートを押す）をかける。すると、その後のアドバタイズデモで、タイヤなしで走るホーネット号（自車）が見られる。

●スタッフロールを見る
3位以内で完走した後のエンディング映像（裏技で見ても可）が流れている時に、スタートを押すと、スタッフロールが見られる。

●リプレイを上空視点で見る
サターンモードでタイムアタックを完走し、リプレイモードになったら、視点変更ボタンを押す。すると、上空からの視点で見ることができる。ただし、キー設定がBタイプの場合はできない。

●基本テクニック・ドリフトのやり方
まずドリフトをかけたいポイントまで来たら、すばやく、小刻みにブレーキングをして、同時に曲がりたい方向へハンドルを切る。すると、車のテールが流れていく（ドリフト）ので、いったんアクセルを離す。後は微妙なハンドル操作などでうまく調整し、直線コースへ戻ったら普通の操作に切り替えよう。

●ミラーモードになる
コースセレクト画面でスタートを押しながら決定すると、画面が鏡に映されたかのように正反対の映像になる。

●1台でタイムアタック
トランスミッションを選ぶときに、スタートを押しながら決定するとタイムアタックモードをプレイすることになる。このモードでは相手の車が1台も走らず、自分の車1台だけで走れる。

●謎の隠し看板
中級コースでピットロードを反対方向に走り、脇にある坂を登ってトンネルに入る。すると、このトンネルの突き当たりに謎の看板が現れる。

●ギア操作によるドリフト
マニュアル操作の車を使っている場合は、ギア操作によるドリフト（通称ギアドリ）が可能。やり方は、ドリフトしたいポイントで、ギアを4速から瞬時に1速→4速というように切り替えるだけ（※この操作がしやすいキー配置にすると確実)。もちろんブレーキやハンドルの微妙な操作も必要だが、慣れると普通のドリフトよりも速く走れるようになる。ちなみに、このギアドリはサターンモードで使える黄色い車が最も適している。

●ネームエントリーの隠しBGM
ネームエントリーで、以下の表のようにイニシャ

ルを入力すると、セガのアーケードゲームや、メガドライブの作品などのBGMをほんの少しだけ聴くことができる。

| 入力文字 | ゲーム名 |
|---|---|
| A. B | アフターバーナー |
| E. R | エンデューロレーサー |
| EXN | エキゾーストノート |
| G. F | ギャラクシーフォース |
| GLC | G－LOC |
| GPR | G．P．ライダー |
| H. O | ハングオン |
| O. R | アウトラン |
| ORS | アウトランナーズ |
| P. D | パワードリフト |
| QTT | カルテット |
| R. M | ラッドモビール |
| S. C | スタジアムクロス |
| S. F | ストライクファイター |
| S. H | スペースハリアー |
| SDI | SDI |
| SHO | スーパーハングオン |
| SMG | スーパーモナコG．P． |
| T. B | サンダーブレード |
| TOR | ターボアウトラン |
| V. F | バーチャファイター |
| V. R | バーチャレーシング |
| VMO | ヴァーミリオン |
| BNB | ボナンザブラザーズ |
| DST | ダンクショット |
| GDA | ゴールデンアックス |
| TET | テトリス |
| VFT | バーチャファイター2 |
| KOS | デイトナUSA (King Of Speed) |
| LGA | デイトナUSA (Let's Go Away) |
| SKH | デイトナUSA (Sky High) |
| P. P | デイトナUSA (Pounding Pavement) |
| A. Y | バーチャファイター（アキラ） |
| J. B | バーチャファイター（ジャッキー） |
| S. B | バーチャファイター（サラ） |
| PAI | バーチャファイター（パイ） |
| K. M | バーチャファイター（カゲ） |
| W. H | バーチャファイター（ウルフ） |
| J. M | バーチャファイター（ジェフリー） |
| LAU | バーチャファイター（ラウ） |
| . KK | オリジナルソング |
| AKI | バーチャコップ |
| ANI | 獣王記 |
| AO. | スーパーモナコG．P． |
| ASA | ストライクファイター |
| DEK | バーチャコップ |
| H. S | ダイナマイトダックス |
| HSB | ギャラクシーフォース |
| IGA | コラムス2 |
| ISO | パワードリフト |
| JIM | エイリアンシンドローム |
| K. T | ハングオン |
| KAG | アフターバーナー |
| KAO | ダンクショット |
| KAZ | スクランブルスピリッツ |
| KEN | ラインオブファイア |
| KOU | アレックスキッド |
| M. M | スーパーハングオン |
| MAS | エンデューローレーサー |
| MIT | R360 |
| MMM | SDI |
| NAG | G－LOC |
| NAK | サンダーブレード |
| OKA | レンタヒーロー |
| OSI | ターボアウトラン |
| SAO | エイリアンストーム |
| TAK | スーパーサンダーブレード |
| TRS | R360 |
| UME | マイルジャクソンズムーンウォーカー |
| YAM | ブロクシード |
| YAN | コラムス |
| YOJ | ボナンザブラザーズ |
| YUI | フラッシュポイント |

# デイトナUSA CIRCUIT EDITION

## ●無敵のデイトナカー出現

ノーマル以上で、全コースを1位でクリアすると、アーケード、サターン版で主役だったホーネット号（通称デイトナカー）が登場する。また、モード選択時にX、Y、Z、Rを押しながら決定しても現れる。

## ●ゴーストカー出現

タイムアタックの周回セレクトの画面でカーソルを規定周回数に合わせ、X、Y、Zを押しながらCで周回数を決定すると、開発者のプレイを再現したゴーストカーが登場し、一緒に走ることができる。レコード画面のタイムアタックにカーソルを合わせ、スタートボタンを押せば、このゴーストカーの走りをリプレイとして見ることも可能だ。

## ●スロットマシンを止める

初級のコース上にあるスロットマシンはXボタンで止めることが可能。この時、出目に合わせて以下の効果がある。

| 7/7/7 | タイム7秒追加 |
|---|---|
| BAR/ BAR/ BAR | タイム5秒追加 |

## ●回転するジェフリー像

上級コースを普通逆走して、ジェフリー像が見えてきたらX（キー設定はどれでも可）を連打する。すると像が回転する。

## ●通信対戦時に敵車ナシでプレイする

コースセレクト時にL+Xボタンを押しながらスタートすれば、通信対戦の際に邪魔な敵車が表示されなくなる。38台にも及ぶ敵車が消え、まさに1対1のバトルが楽しめる。

## ●DAYTONA UMAで走る

全コースをハード以上1位でクリアすると、サターンモードの車種選択画面でDAYTONA UMAが選べるようになり、馬で爆走できる。また、モードセレクト画面でX、Z、Lを押しながら決定しても、このモードを選択することができる。ただし、「Daytona」が使用できる状態でないと、このコマンドは成立しない。

## ●DAYTONA UMA 2で走る

全コースをUMA 1でノーマル以上、1位でクリアすると、サターンモードの車種選択画面でDAYTONA UMA 2が選べるようになり、仔馬といっしょに爆走できる。また、モードセレクト画面でY、Z、L、Rを押しながら決定しても、このモードを選択することができる。ただし、「Uma」が使用できる状態でないと、このコマンドは成立しない。

## ●「ミラーモード」出現

アーケードorタイムアタックモードのコースセレクト画面で、X、Y、Zボタンを押しながら決定すると、鏡に映したようなまったく逆のコースを走れる「ミラーモード」が出現する。

## ●好きな時間や季節にレースができる

「GENTLEMEN START YOUR ENGINES」が表示されているときに、下に表示したボタンを押し続けると、好きな時間や季節にレースができる。

| 朝モード | <X+Z> |
|---|---|
| 夕焼けモード | <X> |
| 夜モード | <Y> |
| ナイターモード | <X+Y> |
| 夏モード | <Z> |

## ●ホバークラフト風の車が出現

「ARCADE MODE」でスタートし、「GENTLEMEN START YOUR ENGINES」が出ているときに左上+Rボタンを押し続けると、ホバークラフト風の車が出現する。

# テーマパーク

## ●不思議な土地を入手

ゲームを進めて決算のときに、あらかじめ作っておいたパークを競売にかけて売却する。そして土地購入の画面でCを連打すると、タダで「なし」という名前の不思議な土地を入手できる。

## ●オープニングデモのパークを経営

モード選択画面で「新しくゲームを始める」にカーソルを合わせて、A、X、Yを同時に押す。すると、オープニングデモに出てきたパークを経営することができる。

## デカスリート

**●万吉登場**
10種競技モードで、総合得点8,500点以上の記録を出す。この後、モード選択画面でXを押しながらモードを決定すると、キャラ選択画面の工藤が万吉に変わり、自キャラとして使えるようになる。

**●でんぐり返しで走る**
100メートル走の選手紹介のときに、方向キーを右、左、Xの順に押す。

**●けんけん足で走れる**
100メートル走で選手紹介のときに、上、左、下、右、Xの順に入力するとけんけん足で走ることができる。

**●体当たりで吹き飛ばし**
1500メートル走で競技中にアクションボタンを押すと、周りにいるジャマな走者を吹き飛ばすことができる。なお、このときスタミナの減少を引き起こす。

**●飛行船の進行歩行を変更**
円盤投げや砲丸投げで振りかぶりの時に、LかRを押すと飛行船の進行方向が変わる。

**●視点切り替え**
円盤投げや砲丸投げで、円盤や砲丸が飛んでいる間にLかRを押すと、カメラを切り替えてその軌跡を見られる。

**●はさみ跳びができる**
走り幅跳びで、アクションボタンで角度調整をするときに、下、右下、右の順に入力。アクションボタンを離して跳躍すると、はさみ跳びをすることができる。

**●パワーゲージが常にMAX**
砲丸投げでパワーゲージが作動しているときに、パワーボタンを連打するとパワーゲージが常にMAXになる。

**●ステップ投げで好記録**
槍投げで、スピードゲージ上のカラーバーが青色部分になるように助走スピードを保つ。すると、さほど連打を必要とせずにステップ投げで好記録を出すことができる。

## デジタルピンボール ～ラストグラディエーターズ～

**●デバッグモード**
タイトル画面で上、上、上、上、A、B、C、下、下、X、Y、Z、スタートの順に押すと、効果音が鳴る。その後、いずれかの台でゲームを始めてからXを押しながら上を押すと、画面右下に4けたの数字が表示される。この数値を方向ボタンで変えてからZで決定すると、それに対応したラウンドでプレイできる。このモードを抜ける場合はXを押しながら下を押すこと。なお、モードを抜けた後はZと上を同時に押すとコマ送りプレイが、Yと上を同時に押すとポーズをかけることができる。

**●スタッフロール**
タイトル画面でC、B、A、A、B、C、Y、Z、X、下、下、スタートの順に押すと、スタッフロールが見られる。ちなみに、これは4台すべてのハイスコアに同一のネームを入力することでも見られる。

**●VICTOR台でプレイ**
タイトル画面でX、Y、Z、X、Y、Z、C、B、A、上、上、スタートの順に押すと、スタッフ紹介が見られるＶＩＣＴＯＲ台でプレイできる。

**●モニターテスト**
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、B、A、X、スタートの順に押すと、モニターテストになる。

**●開発者のメッセージ**
タイトル画面で上、上、下、下、左、右、左、右、X、B、Z、R、スタートの順に押すと、開発者のメッセージやデモが見られる。なお、このモードで何も操作しないでいると、画面に花火状のグラフィックが表示される。

**●サウンドテスト**
タイトル画面でX、X、Y、Y、Z、Z、A、A、B、B、C、C、スタートの順に押すと、サウンドテストモードになる。

**●メイキング映像他**
サターン本体に内蔵されている時計が午前8:00～11:00の間にゲームを起動すると、この作品のメイキング映像が見られる。また、日付が1月1日か12月25日の時にゲームを起動すると、いつもとは異なるタイトル画面が見られる。

## デス クリムゾン

**●シーンクリアコマンド**
ゲーム中にRとZとスタートを押す。すると、次のシーンに進むことができる。

## デストラクションダービー

**●無敵モードと隠しコース**
一度プレイをした後、ランキングのネームに「!DAMAGE!」と入力すると、いくら体当たりをされても自車がダメージを受けなくなる。同様に「REFLECT!」と入力すると、「Championship」以外のモードで「？」というトラックを選択できるようになる。

## 出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK

**●パワーアップコマンド&強制ミスコマンド**
「ツインビーヤッホー！」のプレイ中にポーズをかけ、上、上、下、下、左、右、左、右、B、Aの順に押し、ポーズを解除する。すると、自機がパワーアップする（ただしゲーム中に1回だけ）。また、同じ要領で上、上、下、下、左、右、左、右、A、Bの順に押した場合は、ポーズ解除と同時に強制的にミスになる。

**●ステージセレクト**
「出たな‼ツインビー」と「ツインビーヤッホー！」で、プレイ中に以下の条件を満たすと、タイトル画面でステージセレクトが可能になる。なお、この裏技は、一度条件を満たせばバックアップデータを消さない限り効果が残る。

**出たな‼ ツインビー**
コンティニューを3回以下に抑えて最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。また、2週目もコンティニューを3回以下に抑えてクリアすれば、同様にステージセレクト（いきなり2週目が選べる）が可能になる。なお、オプション（難易度など）はどんな設定でも可。

**ツインビーヤッホー！**
難易度をノーマルかスペシャルに設定した後、ベルを50個以上ためた状態で最終ステージをクリアすると、タイトル画面にステージセレクトが追加される。

※以下次号に続く

GO!

GO!

# NEW RELEASE TITLE

## 最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

ゴールデンウィークは明けちゃったけど、サターンの最新作は続々発表!

P106 ‥奥菜 恵 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア
P106 ……バルクスラッシュ
P107……ファイターズヒストリーダイナマイト
P108 ……スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
P108 ……七つの秘館 戦慄の微笑
P109……スタートリングオデッセイ 1 ブルーエボリューション
P109 ……プラドルDISC特別編キャンペーンガール'97
P110……メックウォーリア2
P110……NHL 97
P110 ……ダービー穴リスト
P110 ……冒険活劇モノモノ

# COMING SOON SOFT

## 発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売直前の話題のサターンソフトを一挙に紹介! 今回もお見のがしなく。

P111 ……超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
P114……真説サムライスピリッツ武士道烈伝
P116 ……ラングリッサーⅣ
P118……QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡
P120……ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
P122 ……Jリーグ GO GO ゴール!
P124……デジタルアンジュ-電脳天使SS-
P126 ……BREAK POINT
P128……ゲーム天国
P130 ……クレイジーイワン
P131 ……エーベルージュ

## NEW! 恋のサマーファンタジー ~in 宮崎シーガイア~

完成度 50%

●バンダイビジュアル●8月発売予定●5,800円●シミュレーション●全年齢推奨

奥菜 恵とデートができる、ファン必携のスペシャルアイテム。8月の発売まで待ちきれない!?

### もうバーチャルアイドルじゃものたりない

これまでは、アニメキャラ一色だった恋愛シミュレーションに、人気アイドルが登場！　この夏、奥菜 恵がヒロインとして登場するゲームが発売されるぞ。プレイヤーが宮崎シーガイアで過ごす4日間、恵ちゃんとさまざまなデートが楽しめるのだ。随所にムービーや彼女の声が流れるので、デートの臨場感もバッチリ。テレビやグラビアでは見られない、普段着の彼女の姿を堪能できるぞ。

宮崎シーガイアでドキドキの4日間が

ドラマや映画、CMなど、幅広い活動をしている恵ちゃん。3月20日にサードアルバム「gradation」リリース、初めてのコンサートツアーも大成功で人気急上昇中だ。アルバム「gradation」から「I・I・KA・GE・N・NA愛してる」と「こんなふうな　せつなさって」の2曲が、このゲームに収録されているとのこと。どんなシーンで聴くことができるのか、今から楽しみだね。



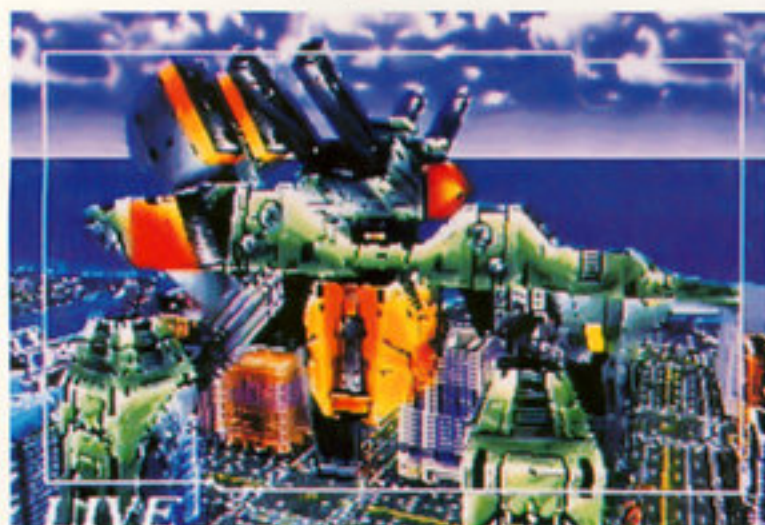
ゲームはプレイヤーの視点で進行、恵ちゃんがキミだけにやさしく語りかけてくれる。ショップ、レストラン、アトラクションなど、デートのシチュエーションは実に多彩。彼女の水着姿やウエディングドレス姿までもが拝めてしまうのだ。さらに、恋愛パラメーターで恵ちゃんの好感度もチェックできる。マルチエンディング、フリーシナリオで、何回でも楽しめる。

## バルクスラッシュ

完成度 80%

●ハドソン●7月11日発売●5,800円●3Dアクションシューティング●全年齢推奨

2形態に変形可能な戦闘機に乗り込み、さまざまなミッションに挑戦する3Dシューテイングだ。

可変戦闘機を操り、緊張感ある市街戦や白熱した空中戦を楽しめる本作。各ステージにはナビゲーターの女のコが登場し、音声でプレイヤーをサポート。また、彼女達を成長させることでエンディングも変わってくるのだ。

ステージ1のボス敵。強襲歩行戦艦がその巨体を現す。

ナビゲーターから特定のパートナーを選ぶことも可能。激しい戦闘の後、彼女たちと恋愛関係になることも……。

### ロボット形態 ⇔ 変形 ⇔ 飛行形態

複雑に入り組んだ都市や巨大戦艦内では、ロボット形態が有利な場合もある。写真中央に見えるのは3ステージのボス敵、半人型武装要塞。構造物を生かして、効率的な攻撃を。

雨の降る都市上空を飛行する。空中にも爆撃機や戦闘機などさまざまな敵が存在する。速度を調整しつつ、複数の兵器を使いこなす壮快感はフライトシミュレーターをもしのぐ!?

# NEW! ファイターズヒストリーダイナマイト

完成度 ？%

●セガ●7月4日発売予定●5,800円（通常版）、7,800円（拡張RAM同梱版）●対戦格闘●拡張RAM対応●全年齢推奨

デコのごっつい２Ｄ対戦格闘がサターンに完全移植で登場!! 溝口の暴れっぷりはどうだ？

## デコ産の正統派格闘アクションついに登場!!

「ファイターズヒストリー」、格闘ゲーマーなら耳にした(プレイした)ことがあるだろうデコ産の格闘ゲーム。今から約４年前、ゲーセンを賑わせ、その続編にあたる「ファイターズヒストリーダイナマト」(ダイナマイトはNEO GEO)が今、満を持してサターンで甦ることになったのである。格闘ゲームブーム全盛期、その人気の波に乗って登場した様々な格ゲーの中でもひときわ目立っていた作品でもあるだけに、今回の移植を喜ぶプレイヤーも多いことだろう。

### 気絶は1ラウンド1回!?

各キャラには、頭や足など弱点（攻撃がヒットすると光るポイント）が１カ所設定されており、そこを３回攻撃されると気絶してしまう。しかし、それ以降は気絶することがないという、画期的なシステムが導入されているのだ。

### キャラクターは総勢１３人

３人のおねーちゃんから、美男子、熱血野郎と魅力的なキャラが目白押し。それでいて強弱のバランスもいい感じなのだ。ちなみに前作に登場したのはレイ、フェイリン、リョウコ、マットロック、サムチャイ、リー、ミゾグチ、ジャン、マーストリウスの９人とボスキャラのクラウン、カルノフ。

### 新キャラがいるんです

ダイナマイトで登場したのがザジィとヨンミーの２人。

### ボスキャラも使えるんです

前作のボスキャラだったクラウンとカルノフも使える。

## キャラクター紹介

容姿はバラエティに富んでいるが、いずれも格闘家という共通点は変わらない。簡単に紹介しよう。

### 主人公は喧嘩百段のミゾグチさん

チェストォ！

特に人気の高かったのが、喧嘩百段のミゾグチ。人気の秘密はその格好良さ!?

タイガーバズーカだぢゃ

ミゾグチといったら、必殺技のごっついタイガーバズーカだね。隙は大きいけど……。

### 柔の道をひた走る

**リョウコ**

柔道家ということで投げ技が多い。小柄なのでリーチは短いが、組んでしまえばこちらのものだ。

### お約束のパワーキャラ

**マーストリウス**

プロレスラー。パワーはあっても、決して動作は鈍くない。容姿に難あり!?

### 爽やか熱血格闘家

**リー**

中国拳法・八極拳の使い手。熱血している彼が得意とするは破壊力抜群の連続技だ。

### 無敵のムエタイ戦士

**サムチャイ**

ムエタイ界最強のチャンピオン。なめらかな動き、スキのないラッシュ攻撃が武器。

### 足技オンリーな女闘士

**ヨンミー**

躍動的な彼女はテコンドー使い。必殺技も足による２つの技だけで闘う。しかし破壊力は抜群。

### 自然を守るために闘う

**ザジィ**

アフリカ自然保護の会会長。軽快なステップと長い手足で、独特な闘い方をする。

### 怪しい攻撃盛り沢山

**カルノフ**

体は重たそうだが、体を膨らませて空中に浮くこともできる。機動力は抜群。

### 移植メーカーより

対戦格闘ゲームが乱立する中、一番プレイしていたのがこのゲームでした。DECO独特の世界観、雰囲気、溝口というキャラに強烈なインパクトを感じ、プレイしている間にゲーム自体の面白さにハマりました。「面白いゲームなのに、なぜサターンで発売されないの？　多くのプレイヤーに知ってもらいたい、楽しんでもらいたい」という思いから開発しました。（るつぼ）

# NEW! スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

完成度 15%

●ジャレコ●発売日未定●価格未定●恋愛アドベンチャー●18歳以上推奨

スーチーパイ達と恋愛できる!? 麻雀と同じイカサマは通用しない。本気の恋愛を楽しもう。

## 美少女雀士と恋で激突!?

人気麻雀ゲーム「スーチーパイ」。シリーズ最新作は恋愛アドベンチャーとして登場する。ストーリーはプレイヤーの視点で進行。変身やさまざまなイベントなどには、アニメーションがふんだんに盛り込まれている。さらに、キャラごとに恋愛エンディングが用意され、新しいスーチーパイの魅力に触れられる。前作でもおなじみの顔ぶれに加え、2人の新キャラも登場するぞ。

### ストーリーの鍵を握る新キャラクター

**リリム**
耳の形など見た目からも普通の人間でないことは明らか。表情豊かで、元気いっぱいの少女だ。

**二ノ宮ことり**
おとなしそうな、どこか影のある少女。制服を着ているところを見ると高校生？　優しい笑顔が魅力。



# NEW! 七つの秘館　戦慄の微笑

完成度 50%

●光栄●今冬発売予定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

恐怖と戦慄の七つの館が再び。「ペアコンシステム」で、男女の仲を深めることができる？

## アドベンチャーゲームの進化形がここに!!

作家、志茂田景樹の脚本で話題を呼んだ「七つの秘館」の続編の発売が決定。今回は緑あふれる南海の孤島に点在する七つの館を舞台に、戦慄のホラーストーリーが展開する。最新のCG技術を駆使したビジュアルと、作曲家、宮川 泰氏の美しい音楽で、恐怖の世界のへと、より深く引き込んでくれるのだ。またアドベンチャーゲームでは異色の2人同時プレイが可能。男女2人の主人公を分担してプレイできる。

### 七つの館に秘められた謎を追う

地球温暖化、核の暴走……世紀末に向け、続出する破滅的状況。この七つの館に秘められた数々の謎。これを暴くことこそが世界の危機を救うことになるのかもしれない……？

協力プレイを楽しもう
### 「ペアコンシステム」

男女２人の主人公を分担して同時にプレイ。ストーリーの展開によって一緒に行動することも、離ればなれで単独行動になることもある。プレイヤー２人のコミュニケーションがゲームの展開を左右するのだ。

## NEW! スタートリングオデッセイ1 ~ブルー・エボリューション~

完成度 25%

●レイ・フォース●価格未定●発売日未定●RPG●全年齢推奨

設定まで手を加え、新たに書き起こされたストーリー。本当の冒険が今始まろうとしている。

### PCエンジンで人気を博したRPGが大幅にリニューアルされて登場!!

PCエンジンで2作品が発売され、好評だった「スタートリング・オデッセイ」。サターン版では、シナリオやキャラクター設定など各部をリニューアル。さらに、戦闘を含むシステム部分がすべて作り直され、PCエンジン版をプレイした人も楽しめるようになっている。魅力的なキャラクターと壮大なストーリーを楽しもう。

**—STORY—**

暗黒神降臨という人類最大の恐怖から270年後。人々の暮らしは、魔獣の侵略により脅かされていた。レオンの村も魔獣の襲撃を受けて、友を失い、母を拉致されてしまう。友の仇を討ち、母を救い出すためにレオンは旅立つのであった。

**レオン・ソルフィード**

正義感が強く心優しい本編の主人公。戦うことに疑問を抱きながらも自らの宿命に身を投じる。270年前の暗黒神降臨で暗黒神を封印した、光の神の1人である光闘神ソルフォードの血を受け継ぐ。その血筋ゆえ、強大な戦闘能力を秘める。

**ソフィア・R・ファリーナ**

レオンと共に旅を続ける魔導士の女の子。性格は優しく、しっかり者である。戦乱で家族を失い、レオンの故郷の村で長老に育てられる。魔導士としての潜在能力は非常に高く、火炎や雷撃などの強力な攻撃魔法を使いこなすことができる。

**ランディ・ガーナー**

流れ者の盗賊グループのリーダーで、クローディアとキャサリンの2人を従えている。時には皮肉っぽいことを言うこともあるが、面倒見がよくレオン達を影ながら助けてくれる心強い存在だ。盗賊としての能力は非常に高く、剣の腕も確かである。



## NEW! プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97

完成度 90%

●Sada Soft●6月20日発売●3,000円●デジタル写真集●全年齢推奨

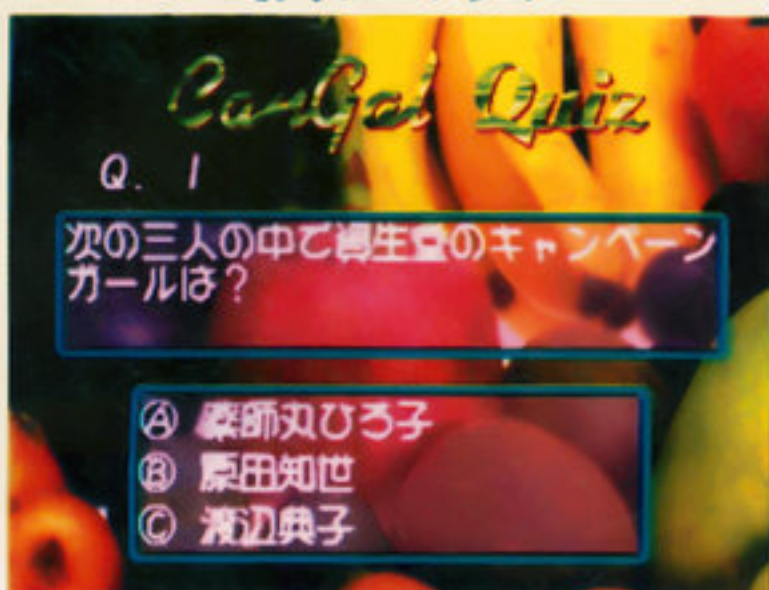
CMには欠かせないキャンギャル達が今回のターゲット。プロポーションの美しさを堪能せよ。

### キャンギャル達のもう1つの顔を覗け!

アイドルのさまざまな一面が見ることができる「プラドルDISC」シリーズ。今回は、ポスターやCMで活躍するキャンペーンガール。18人の美女の水着姿が満載されているのだ。さまざまスタイル、表情、角度で写された彼女達の写真は、すべてフルカラーで表示されているので、写真集などと比べても遜色ないできだ。また、ミニゲームはキャンギャルに関する3択クイズが収録されているぞ。

**18人の美女が登場!**

### 恒例 ミニゲームは3択クイズ

ミニゲームはキャンギャルに関するカルトな3択クイズ。キャンギャルの歴史や、プロフィールに関する問題などが多数出題される。正解数が一定数を超えると、メッセージが登場。正解数によって終了時のセリフも変わるのだ。

## NEW! メックウォリア2

完成度 95%

●バンダイビジュアル●8月発売予定●5,800円
●3Dシューティング・シミュレーション●全年齢推奨

**3Dポリゴンで繰り広げられる迫力のロボットバトル!!**

パソコン版が大ヒット中の3Dシューティングシミュレーションが登場！ プレイヤーは、メックと呼ばれるロボットを操って過酷な任務を遂行する。制作はアメリカの超一流スタッフが参加しており、迫力あるバトルを楽しめる。

シューティングの腕だけでは厳しいミッションをクリアすることはできない。各ミッションごとに応じた戦術を立てて戦うことが重要だ。

バトルテック3057年の宇宙を舞台に氷の世界、峡谷、砂漠などさまざまな惑星で48のミッションをプレイできる。ゲーム中のアイテムを拾えば、メックの機能をパワーアップすることもできる。



## NEW! ダービー穴リスト

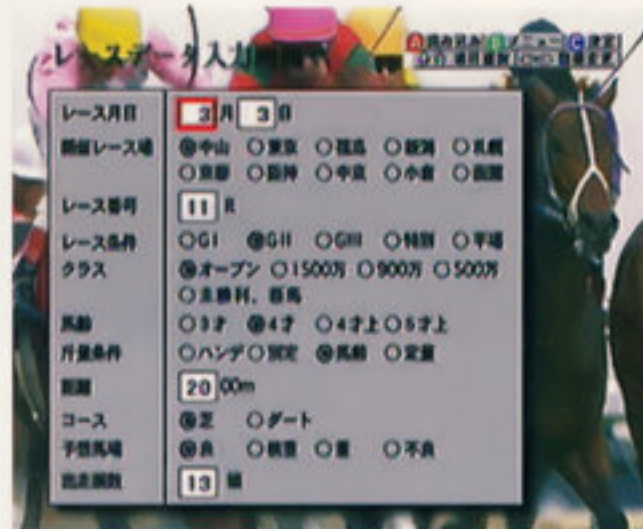
完成度 100%

●メディアエンターテイメント●5月30日発売●6,800円
●競馬予想●18歳以上推奨

**本格的な予想を気軽に楽しめる。穴狙いならコイツにおまかせ！**

数ある競馬予想ソフトの中でも、驚異的な的中率、高回収率を誇る「ダービー穴リスト」の移植が決定！ 本作の真髄は、その名の通り穴馬予想にある。独自の分析プログラムが穴馬を弾き出してくれるのだ。また、初心者向けに競馬の基礎知識や血統などの解説メニューも充実している。

競馬未経験者でも、快適にプレイできるよう解説メニューが用意されているので安心。

入力されたデータをもとにこのソフト独自の予想結果が出る。これで馬券王になれる!?

予想の前にレースと出走馬のデータを入力するが、簡単操作なので心配無用



## NEW! NHL 97

完成度 80%

●EAV●7月発売予定●5,800円
●スポーツ●全年齢推奨

**氷上の「格闘」スポーツ、ホッケーの迫力をそのままゲームに**

アメリカ4大プロスポーツの1つに挙げられるアイスホッケー。氷上を自在に動き回り、パックをゴールに叩き込む。観客をエキサイトさせるパワープレイや乱闘……。そのNHLの選手が実名で登場。多彩なカメラワークで迫力ある試合が楽しめる他、選手のポートレートやビデオインタビューも用意。コレクターズアイテムとしても手放せないソフトだ。

最新技術を駆使し、様々な角度から試合が楽しめるカメラワーク。コメンテイターによる実況も入り、試合を盛り上げてくれる。

迫力あるプレイが盛りだくさん。乱闘が起こることも。

650人以上にもおよぶ選手が実名で登場。各選手のポートレートも入っている。



## 冒険活劇モノモノ

完成度 20%

●翔泳社●今夏発売予定●価格未定
●RPG●全年齢推奨

**変な武器で、妙な攻撃。これがモノモノ流の闘い方**

日本によく似た国「じゃぽね」の戦国時代。素朴でのどかな世界を舞台に、少年ゲンがさまざまな武器を使って活躍するRPGが登場だ。ダンジョン内で敵シンボルに接触すると戦闘開始。戦闘はリアルタイムで行われ、方向キーで移動しながら通常攻撃、溜めを使った必殺技で敵をやっつけるのだ。武器によって必殺技によるビジュアルも大きく変化。その一風変わった攻撃やその効果が楽しいぞ。

舞台はじゃぽねの戦国時代。村人もほのぼのとしている。

ダンジョン内には敵がうろうろ。接触すると戦闘に。

辞典やシャンパン、たこの着ぐるみなど何でも武器にしてしまう。気合を溜めると変な必殺技がでるぞ。

# 織り為す(ひと)のは人間。戦いも、そして愛も…。

# 超時空要塞マクロス MACROSS 愛・おぼえていますか

完成度 100%

●バンダイビジュアル ●6月6日発売 ●6,800円
●シューティング ●2枚組み ●全年齢推奨

メーカーから一言 ついに完成！ 13年の時を越えて、SFアニメ史上最高のラブ・ストーリーがよみがえります。モニター上で再現される名エピソードの数々は、マクロスファンにあの時の感動を鮮烈に呼び起こさせてくれるでしょう。もちろん、マクロス初体験の人もハマれる事、間違いなし!! （バンダイビジュアル 宣伝課 沖 訓久）

**交錯する人々の想いと、激化する戦い。物語は、ゲームオリジナルとして新たに描かれた章に突入し、中盤を迎える。**

## In MACROSS



文化を持ちながら戦い続ける地球人と、文化や愛を知らず戦いのみに生きる異星人の戦いを描写。人々の複雑に絡み合う想いを綴って、多くの観客に感動を与えた映画「超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～」。オリジナルシーンが新たに挿入されたとはいえ、その物語の根底や登場人物の想いが変わることはない。若きパイロット輝、その上官で軍人の家系に生れた未沙、人気アイドルのミンメイ。マクロスという物語は、彼らを含む、多くの人々の人生が触れ合ったとき、初めて動き出すのだ。

# ～STORY DIGEST～

1999年、地球に落下した巨大戦艦マクロスによって、地球人は進んだ戦闘技術を持つ異星人の存在を知る。そして、ついに異星の飛行物体が接近、マクロスを攻撃してきた時、可変型戦闘機バルキリーのパイロット・一条輝も出撃を命じられた。敵主戦力の破壊後、残敵をかわすべく、輝達のバルキリーを回収して超空間航法フォールドを敢行するマクロス。しかしフォールドは失敗。冥王星に飛ばされ、アイドル歌手のミンメイを含む多数の民間人を乗せたマクロスは、地球への帰還を目指し進路を取った……。ある日、再びゼントラーディと遭遇したマクロスは陽動作戦にかかり、敵戦闘ポッドの艦内への侵入を許す。輝は追撃を開始、ミンメイの危機を救うが、そのままマクロスの閉鎖ブロックに閉じ込められてしまう。発見されるまでの、2人だけの不思議な空間で、輝とミンメイは互いに好意を覚えるのだった。

OPENING

Phase 02

Phase 01

なんなんだ、コイツら…

Phase 03

Phase 04

ASTEROIDS BELT
<original story>

お前、本当にミンメイちゃんと何もなかったのか？

フェイスウインドウはゲーム用の描き下ろし。なお、フォッカーに続く同僚のセリフは、映画では艦内で話されたもの。内容も微妙に変わっているので、比べてみても面白い。

補給部隊発進！所定ポイントで合流して下さい！

## 激戦

ゼントラーディ軍にとって同種族の女性、メルトランディは、戦う敵としての対象でしかない。その艦隊指令であるブリタイは、侵入した兵士からの報告で、マクロス艦内では男女が共存していることを知り、驚愕する。それを受けた総指令ボドルザーは、調査のためマクロス捕獲を命じた特殊戦闘艦部隊を送り出した。マクロス側はバルキリー各部隊を発進させて交戦。補給部隊の活躍もあって第一陣は撃退したが、敵艦の爆発がおさまった背後からさらなる敵艦隊が出現したため、本艦自ら攻撃に参加することを通達。アームドアタックの準備を急いだ。

当然このボスもゲーム用に描き起こされたもの。戦闘後の演出にも目を奪われる。

敵大型戦艦、急速接近中！！

すべて書き下ろしのCG映像。惑星を背景にアームドアタックが敢行されるシーンは迫力十分。必見だ。

## ARMORED VALKYRIE

バルキリーは変形機構を有するため、防御力が低い。そこでバトロイド時のみ着脱可能な装甲を着け、強化した機体がアーマードバルキリーだ。5面の戦闘はすべてこの形態で展開される。ゲーム中には戦闘後、変形のために装甲を排除する場面も演出されているぞ。

解除

# Phase 05

# ASSAULT ENEMY SHIP

<original story>

## 強襲、敵戦艦

ついにアームドアタックが敢行された。強攻型へと変形したマクロスの超巨大な腕が伸び、敵戦艦にめり込む。そして、戦艦の装甲を突き破ったアームド02から、待機していたデトロイド部隊と、戦闘用装甲をつけたバトロイド＝アーマードバルキリーの部隊が出撃した。植物的な異相を呈した敵艦内に侵入し、守勢から一気に攻勢へと廻った統合軍。輝のバルキリーが戦艦中枢部を破壊すると、デトロイド部隊の集中砲火によってとどめを刺され、敵戦艦は四散した。

目標は敵さんのド真ん中だ！
気合いいれていけィ！！

## SUPPORT/DESTOROID

変形はできないが、高価なバルキリーに対し、量産できる機体として開発されたデストロイド。映画で活躍がなかった分、ゲームではバルキリーの支援をしてくれる機体として登場している。3面ではマクロス艦内の防戦にあたる姿を見せ、5面では出撃、戦闘、一斉砲火などの大活躍を見せてくれる。

敵戦艦に突き刺さったアームド02から一斉に出撃するデストロイド。中枢破壊後の一斉射撃は圧巻だぞ。

一斉射撃

## BOSS

花に似た中枢を破壊され、爆発する敵戦艦。だが戦いは終わらない。ある「歌」が見出されるまでは……。

撃沈！！

完成度 90 %

●SNK●6月27日発売予定●RPG●6,800円●全年齢推奨

メーカーから一言　お待たせしています武士道烈伝。完成まで、もうちょい！ 格闘ゲームの迫力をバッチリ受け継ぐ前代未聞のバトル！ それぞれの思いを胸に旅立つサムライ達、そして天草&ミヅキにからむドラマチックなストーリー展開！ これやらずしてサムライ語るべからず。

# 新キャラ続々登場!!

# 真説 サムライスピリッツ 武士道烈伝™

悪の根源である天草四郎時貞と羅将神ミヅキは、数々の魔物を甦らせ、知略の限りを尽くして世を脅かす。今回は彼らの手先となって暗躍する魔物やキーキャラを紹介。

## 武士道烈伝の魅力

広大なるフィールドでは、徒歩以外の移動手段も用いて冒険が進められるぞ。

日本国内の移動は徒歩がメインだが、離れた地域への移動には船を使うこともあるぞ。

これでは、とても船は出せん・・・
こんな海は初めてじゃ・・・

ここはカムイコタンにある港。魔界の影響なのか、とても海には出れない。どうしよう？

### グリーンヘルの状況

常夏の楽園であるこの聖地も、邪銅鐸の飛来により、地域一帯のバランスが魔の力の影響で崩れ自然が乱れていくのであった。

## 妖花慟哭之章

# シバルバ

## （グリーンヘル）

### シバルバの野望

シバルバはもともとこの地方の土着の魔物で、これまでは封印された状態であった。しかし、ミヅキが放った邪銅鐸によって聖なる呪縛から解き放たれ、活動を始めたのである。

ミズキは、世界屈指の聖地であるグリーンヘルに護られた太陽神殿を射程に入れ、古代よりこの地域に太陽の恵みを与えてきた神である太陽神・ケツアルクアトルをも欺き、魔の装置・邪銅鐸と魔の僕であるこのシバルバとともに恐怖と絶望のエネルギーを吸収しようとしているのだ。

そのためこの地域は奇っ怪な病が流行り、聖地が崩れようとしていた。

・・・暗黒神復活の前兆じゃ！
二つの宝珠が狙われておる！

チャムチャムの故郷でもあるグリーンヘル。長老が異変を察知。

ミヅキ様の邪銅鐸に絶望と恐怖をたっぷりそそぎこんでやる・・・

ハレハレ山付近の樹海ではシバルバがなにやら悪巧みを……。

## 武士道烈伝の魅力

よーし！

阿保ウが!!

戦闘で勝利すると、お約束のかっこいいセリフで決めてくれるぞ。気合い入りまくり！

# ホーリー（サンフランシスコ）

## 敵か味方か謎の魔術師

彼の名はホーリー。正体は、聖なる魔術を使う、西洋きっての魔術師である。日本での陰陽師の系譜と同様に、パリに集結している一団と同様の魔術師の系譜が西洋には存在し、民衆を庇護する活動を続けてきた。この魔術師の系譜の中でも、伝説と呼ばれるほどの存在が、このホーリーなのだ。現在は隠居の身で、その気まぐれな性格が人々を惑わせてきたことも少なくはない。彼を味方につければ、サムライたちにとってこれほど心強い者もないはずだが……。

サンフランシスコで重要なカギを握るのがホーリー。しかし、話を聞くと彼は今、病を患っているようだ。

### サンフランシスコの状況

ゴールドラッシュで沸き返る西部開拓の最前線。巨大な橋を建設中に邪銅鐸が飛来し、魔物が頻繁に出没するようになる。開拓という希望が一転して恐怖と絶望の渦へと落とされる。

彼の素性は人々に知れ渡っているようだ。街の人々が彼のことを色々と教えてくれるぞ。

### ホーリーの館

でかでかと名前の書かれた家を訪れてみると、ホーリーは…。

## 武士道烈伝の魅力

格闘ゲーム版にあった必殺技はもちろん、オリジナルの新技も修得するぞ。

### 風刃夢操翔

武士道烈伝オリジナルキャラの鈴音の必殺技。彼が得意とする技は風を使ったものが多い。

### ライトニングウェイブ

地面にジャスティスブレードを突き刺して電撃を走らせるというガルフォードの必殺技だ。飛び道具だね。

### 秘剣 薄刃陽炎

目にも止まらぬ居合いによって複数の敵に光の刃を放つ。経験を積むと必殺技もパワーアップするぞ！

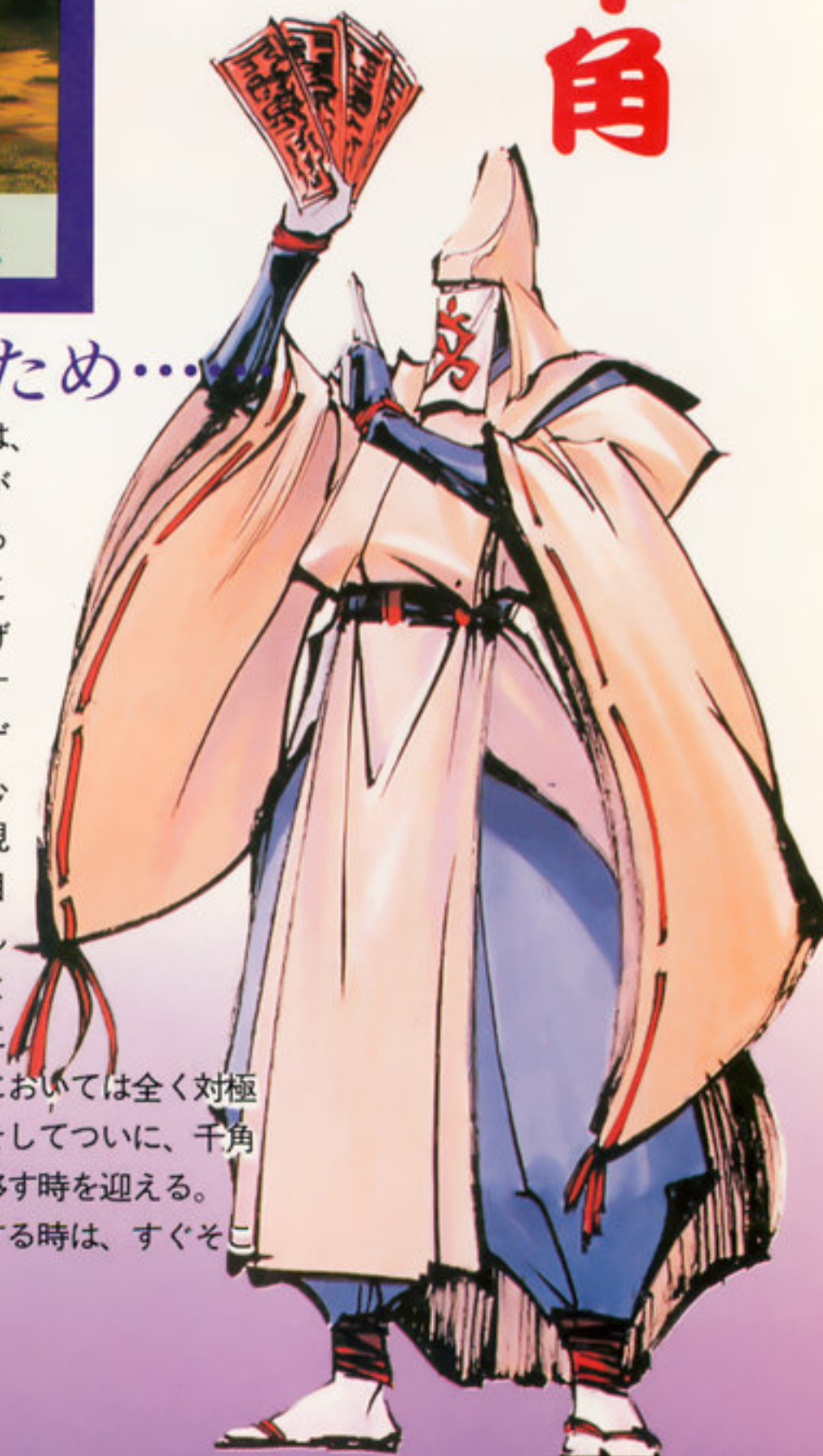
# 鬼諷院千角（日本）

### 花諷院と鬼諷院

鬼諷院は元来「貴諷院」と書いた、日本古来からの陰陽師一派である。武器と実行動を旨とする戦闘集団で、いわば「裏の守護」を行っていたが、時代を経てこの貴諷院は、花諷院と鬼諷院に分裂。それぞれの手法で目標へと歩み出すのであった。

### 日本の状況

サムライたちが世界各地で活躍すればするほど、ミヅキは日本での活動を早めていく。そんな悲惨な状況におかれている日本に、暗躍するひとつの集団があった。それは花諷院とは対極な手段で現世を護る「鬼諷院一派」である。

京都北町にある鬼諷院の本山。陰陽師が門の前で見張っているが、果たしてこの中では何が行われているのだろうか？

## 我が野望のため…

鬼諷院の首領である千角は、より強力な鬼を求めた。「鬼が強力なほど、それを使役する我が術も強力になる……」この野望は、いまだ復活を遂げられず魔界から触手を伸ばすミヅキにとって格好のターゲットとなる。最強の鬼を中心に、魔界のミヅキと、本来現世を霊的に守護することを目的とすべき陰陽師が手を結んでしまう!? 千角は鬼諷院という、花諷院とは違う流派にあり、目的は同じでも手段においては全く対極に位置するものであった。そしてついに、千角はミヅキとの契約を実行に移す時を迎える。

日本の主要な都市が壊滅する時は、すぐそこまで来ているのであった。

LANGRISSER IV
ラングリッサーIV

Ancient times people had to battle in order to survive. Their battle for an affluent Kingdom became a legend. The legend is known as

完成度 55%

●メサイヤ●7月発売予定
●通常版5,800円 スペシャル版6,800円
●シミュレーションRPG

メーカーから一言
今度は占いだ！ ということで、ラングリッサーIVのキャラメイク画面が公開されました。レイチェルのお兄ちゃん作りということになっていますので、いいお兄ちゃんになってね。私も彼女みたいな娘が側にいれば毎日楽しいだろうに……。（メサイヤ 金輪※恋人募集中）

# SCENARIO5までを紹介!!

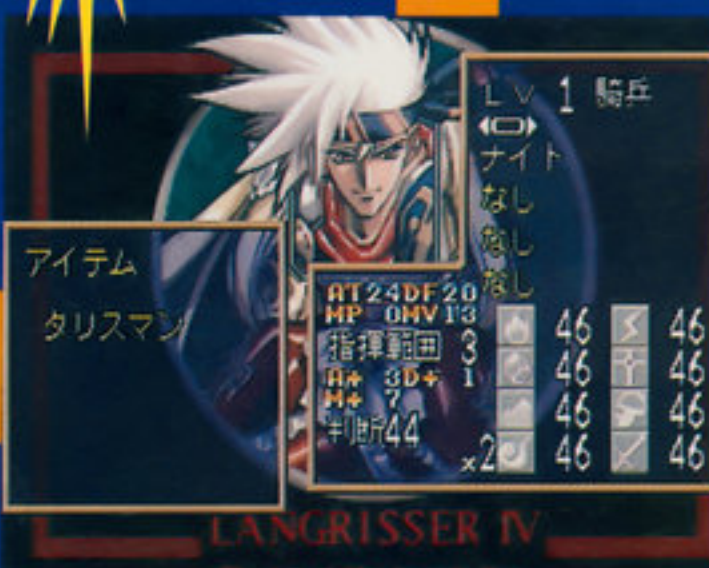
お待ちかね、ラングIVの続報!! 今回新たに届いたROMは、かなり製品版に近づいた仕様になっていて、前回のROMでは未完成だった部分も紹介できるぞ！

## レイチェル発見！ 占い形式キャラクターメイキング

ラングIVには、シリーズの定番であるキャラクターメイキングも存在する。が、前作とは一風違った作りになっている。ゲームを始めると義妹のレイチェルが、占いの本を見つけたと現れ、対話形式で占いが行われる。この対話形式が一風変わった部分で、前作の一方的な設問形式と比べるとアットホームな感じでなかなか良いのだ。

おに～ちゃん決定！

レイチェル『ねぇ、ねぇ、お兄ちゃん。
さっき屋根裏部屋を整理してたら、占いの本が見つかったの。
せっかくだから占いしようよ。

ちくいち反応を見せるレイチェルが良い。細かい変更だが雰囲気はガラッと変わる。

数々の質問に答えると、主人公のステータスが決定する。もちろん、恒例のプレゼントもあるぞ

## セーブ形式も決定！ その種類は3通り

前回お届けできなかったセーブ手段も、今回は一応の完成を見せている。まずシナリオ毎に3つのセーブ、そして出撃前の下準備とゲーム中の段階でそれぞれ1つのセーブが可能になっており、3種類計5つのデータが保存できるのだ。サンプルROMの現段階では、まだ一応の完成としか伝えられないが、個人的な感想としてはもう少し増やしてほしいな、と。

ステージ単位で計3つ。そして出撃前と出撃後にそれぞれ一つ、データを保存できる。出撃後のセーブはタイミングが難しいかも。

## 「3すくみ」も健在！ 戦略が勝敗を左右する

各部隊に設定されている歩兵や騎兵などの属性には、それぞれ相性の良い相手と悪い相手が定められている。前作にもあった要素だが、今回はその効果がより大きいようだ。また、今回は飛兵と弓兵の関係はなくなっているが、その分飛兵のパワーも落ちているかも？ やはり今のところはなんとも言い難いが、戦略性が増すことに変わりはないようだ。

歩兵 → 騎兵 → 槍兵 → 歩兵

## クラスチェンジもある!! ちょっぴり仕様変更

指揮官はレベルが10に達するとクラスチェンジを行える。ここまでは前作と似ているが、今回のROMでは、2種類のクラスからどちらかを選択するようになっていた。決定するまえにクラスチェンジ後に傭える傭兵のリスト、覚える魔法やスキルの一覧を見ることができるのも特徴的。ちなみに、スタートボタンで傭兵や魔法の説明を見ることができるぞ。

至福の瞬間であるクラスチェンジ。傭える傭兵や使える魔法が一気に増えるので、戦力は激増する。隠しクラスは当然ある……かな？

## 戦闘は指揮官と傭兵の関係が重要!!

前作と大きく変わる点は、指揮官と傭兵が別行動をとれること。しかし、傭兵は指揮官の指揮範囲外に出てしまうと攻撃力や防御力が減少するので、全くの別行動はうまくない。また、今回新しく導入された判断力により、指揮官と傭兵の行動順位が異なるため、状況をよく判断して行動しないと、まさに支離滅裂な状態にも成りかねないのだ。

なにも考えずに進撃してしまうと傭兵を指揮範囲内に納められないことになる。そうなると傭兵は大ピンチ！

## え、もう始めるの？ SCENAR101～2攻略アドバイス

攻略要素を含めてゲームの流れを見ながら物語を追ってみよう。

### SCENARIO1

貧しいながらも平和であったゴタール村。突如領主となったギザロフが従来の倍の税を要求する。今でも満足に税を払えなかった村にとっては死活問題だ。追い詰められた村人たちは徴税官の宿泊所を夜襲する強攻策に出る。村に住むランディウス（主人公）と義弟のリッキーも武器を取った。その夜襲とともにステージ1は始まるが、最初のステージだけあり、敵は徴税官の2ユニットのみ。しかし、それを倒すと待ってましたかのように首領ギザロフが現れ、村人を反逆者とし、さらに村の教会の祀られた賢者の水晶と村長の娘レイチェルを奪っていく。彼らの軍勢には対抗できないと思った村長は、自らを盾にランディウスとリッキーを村から脱出させた。

徴税官は弱い。夜襲は成功したのか!?

タイミングよく現れるギザロフ軍勢。

### SCENARIO2

間一髪村から脱出したランディウスとリッキーは、レイチェルを救うべくギザロフの足取りを追う。その頃、人質の立場であるシェルファニールとアンジェリナを預かるリヴァース元帥の元に、彼女らの母親が大怪我をしたという書簡が届く。良心あるリヴァース元帥は彼女らを信じ、カコンシスへの帰国を一時許した。それを疑問に思ったウィラー提督はセレナ将軍にカコンシスの偵察は頼む。そして、ランディウスたちは、ゴタールから追ってきたブラー隊長に捕捉されていた。ここからがステージ2の始まり。ここではブラー隊長の騎兵と、歩兵部隊4、そして弓兵を連れた増援部隊が2ユニット現れる。3すくみを考えて闘えば苦戦にはならないぞ。

ランディウスが騎兵なら歩兵を一掃しよう。リッキーは槍兵とぶつける。

突然乱入してくるマクレーン。彼らの無謀な戦いに好奇心を持ち仲間となる。

ブラーはマクレーンに任せておこう。

## その後の展開は？ SCENAR105までを紹介!!

### SCENARIO3

偵察に行ったセレナが連邦軍の奇襲に合う。どうやら例の書簡は、偽りのようである。そして人質を逃がしたと濡れ衣を着せられたリヴァース元帥はギザロフの手によって……。

やはり罠!?

4部隊に囲まれピーンチと思ったら、セレナさんは凄く強かった。

はじまったよ、この人ったら……

連邦軍を倒し彼女達を救う。リッキーの悪いクセが……

まんざらでもないらしい

旅を続けるランディウス達は連邦軍に襲われているシェルファニール達と出会う。

### SCENARIO4

旅を続ける一行は、偶然ギザロフの魔導研究所とレイチェルが発見する。その頃ギザロフは、カコンシスの反逆を阻止したと讃えられ、元帥の座を手に入れていた。

運良くレイチェルを発見。全力を尽くして救うしか。

増援なんて聞いてないっス～

今一歩というところで増援が。ランディウス達の運命は!?

マクレーンさんの失われた記憶とは？

一年間の過去を失った男。その記憶がこの研究所で断片的に明らかとなる!?

### SCENARIO5

ギザロフの罠をかい潜ったウィラー提督は、ランディウス達を連れてカコンシスへ。どうやら連邦軍との戦いは避けられぬようだ。提督はこの危機を脱する策を講じるが……。

反撃開始だ！

提督の作戦通りに動くランディウス達。仲間も増え、いよいよ連邦軍に立ち向かう時がきたのだ。

カコンシス勝利!! やるぜ、ウィラー提督

策士ウィラーの作戦は大成功。失敗したアルダン将軍は降格。

あんたなにもしてないやろ？ ウィラーも報われないね。

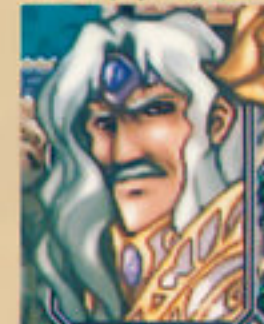
## これまでの物語をまとめてみると

意図的な増税から始まったギザロフの野望は、リヴァース元帥の失墜やクレオネス大王を術で操るなど、勢いを増していく。彼の本当の狙いはなんなのか？ 連邦軍の構成は現在の所、右図のようになっている。一方、ランディウス達はレイチェルを奪還したものの、連邦軍と闘えるほどの戦力は揃っていない。続きは次号以降で！

連邦軍

クレオネス大王　ギザロフ元帥

クルーガ　ランフォード　アルダン　バルク

QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡(にじいろちょうのきせき)

# 発売まで待てない人へ
# 虹色町の住人ピンナップ

ルーレットオフモードや新ジャンルの追加など、サターン版オリジナル要素も充実して発売される虹色町の奇跡。移植で気になるのは美少女たちのCG？　もちろん心配は無用だぞ。

完成度 90%

●カプコン●6月27日発売予定●5,800円
●恋愛アドベンチャークイズ

メーカーから一言　虹色町GAL'Sピンナップもはや3回目、どの娘にアタックするかはもう決まりましたか？　お待たせの5/30売では、残りの美女3人をまとめてご紹介!!　サキ、妖精、そしてリンツの魅力に急接近しちゃいます。どうぞお楽しみに♥

## 小鳩真由美

"恋愛アドベンチャークイズ"というからには甘酸っぱいものを想像されるんでしょうね。でも、このゲームって怪獣とかロボットとか妖怪とか、いろんなものが出てくるんです。いつか「オレはもっと純粋な愛が欲しいんだよ！」などと、怒られはしないかと、少しビビッてます。で、真由美先生なんですけど、この人が虹色町の世界観を一番あらわしているんだと思います（一番笑ってもらったのも先生だし）。ストーリー内容については買って遊んでみてください（お願い(^_^)）。「なんでやねん！」と突っ込みを入れたくなること請け合いです。

自分で作っといて言うのもなんですが、実はアーケード版ではあんまり好きじゃなかったんです。だから、チェックプレイのときもあまりこの娘のところには行かなかった（本当はそんなこっちゃいけませんが）。しかし、家庭用では違います！ シャーロットの声が可愛い！ ジジィの説教が楽しい。「声が聞けるってなんて楽しいんだ！」。そんなわけで今日もまたシャーロット邸に行き、科学の刺激に身を委ねるのでした。いや、科学より「サルっ！」って呼ばれたいのかも……。

## シャーロット

今回までの特集で、本命であるクイズやゲームシステムまでもそっちのけにして登場する女の子たちを大々的に紹介してきたわけたが、いかがでしたか？ アーケード版と比べても遜色のない移植が証明されたことと思う。ゲーム自体はアーケードの完全移植を基本に、ルーレットオフモードや新ジャンルのクイズが追加される。次号以降はその辺りを徹底的に紹介していくのでお楽しみに。


※画面写真は開発中のものです。

# Zero4 Champ DooZy-J Type-R

完成度 100%

●メディアリング●6月発売予定●6,800円
●レース●全年齢推奨

メーカーから一言
今日ミニゲームの「アームチャンプ」で腕をつりました。なぜTVゲームなのにここまで腕力を必要とするか……。2P対戦をやっていただければ、即ご理解いただけます。よって、今週のメーカーから一言「ゼロヨン買う前に腕を鍛えろ!!」以上。(CS事業部 菅原)

## えっ、恋愛レースゲーム?

レース+アドベンチャーの絶妙なマッチングで人気のゼロヨン(直線400mで純粋な速さを競うレース)チャンプシリーズも今回で5作目。シリーズを重ねるごとに「なんでもあり」的雰囲気が強くなっていくが、今作では恋愛シミュレーションの要素まで盛り込まれたのだ。彼女候補はメカニックの8人。親愛度によってはチューニングにも影響が及ぶかも……。新たな楽しみが増えた最新作、期待できるぞ!

カレンダーでスケジュール管理。こんな画面をみると恋愛ゲームそのものだが……。

かと思っていると、こんな硬派な画面に。やはり、メインは本格的なゼロヨンレースゲームなのである。

## 日本を代表するマシンが実名で登場

### スカイラインGT-R

排気量:2568cc
最大出力:280ps/6800rpm
最大トルク:37.5kg-m/4400rpm
駆動方式:4WD

GT-Rの進化は、「動性能」という軸を中心にすべてを複合して進められてきた。その理想の結実がこの性能にある。

### 180SX

排気量:1998cc
最大出力:205ps/6000rpm
最大トルク:28.0kg-m/4000rpm
駆動方式:FR

5ナンバーFRスポーツ、180SX。圧倒的なパワーと太いトルクを誇る高性能エンジン、SR20DETを採用している。

### RX-7

排気量:654×2cc
最大出力:265ps/6500rpm
最大トルク:30.0kg-m/5000rpm
駆動方式:FR

高回転域に注ぎ込まれた新たなロータリーパワーは、精密にして強靭なドライブトレインによって実現する。

### ランサーエボリューションⅣ

排気量:1997cc
最大出力:280ps/6500rpm
最大トルク:36.0kg-m/3000rpm
駆動方式:4WD

ラリーフィールドで培われてきたテクノロジー。わずか3000回転で発生する最大トルクがそれを実証する。

### フェアレディZ

排気量:2960cc
最大出力:280ps/6400rpm
最大トルク:39.6kg-m/3600rpm
駆動方式:FR

すべてにおいてハイコンセプトを持つこのマシンは、すたれることのないスポーツカーの金字塔を立てた。

### NSX

排気量:2977cc
最大出力:280ps/7300rpm
最大トルク:30.0kg-m/5400rpm
駆動方式:MR

オールアルミ製のボディにホンダの技術の粋が詰め込まれた、まさにスポーツカーの最高峰といえるマシンである。

# 序盤のストーリーダイジェスト

## プロローグ

### この出会いがオレの人生を変えた！

高校時代はバイクの走り屋として名を馳せ、「神風の翔」と呼ばれていた主人公・新城 翔。卒業後、仲間達が進学や就職で次々とバイクから足を洗うなか、未だに「走る」こと以外やりたいことも見つけられずにいた。そして、悶々とした気分を風で振り払うかのようにバイクをとばす日々を送っていた。

そんなある日、翔を背後から煽る赤いSZRが現れた。なんとか振り切った翔だが、そのSZRのライダーの顔を見て驚いた。「こいつ、女だったのか!!」。彼女の名は梶原なつき。なつきは翔に、アメリカでゼロヨンのメカニックになる夢を語り去ってゆく。この出会いが、翔の平凡な日々からの決別を決心させる。1カ月……、アメリカはサンフランシスコ国際空港。ここに、飛行機から降り立つ翔の姿があった。「なんでもいい、世界一の男になりたい」。目指すチャッカーフラッグはまだ遠い、翔は走り出したばかりだ。

突然、勝負をしかけてきたSZR。高校時代には「神風の翔」とまで呼ばれたほど。売られた勝負を受けないようでは通り名が泣く。何とか振り切った翔であったが……。

バイクを降りて近づいてくるライダーを見てビックリ。なんと女の子だ！（しかも可愛い）彼女の熱い夢が、翔の心に火をつけた。1カ月後、翔はアメリカに発った。だが、教習所を卒業してから車を走らせたことは、ただ一度もないのだった……。

## ついにアメリカ上陸!! すべてはここから始まる

「アメリカで一花咲かせたるぞ～」早速、空港から将来への期待に（金髪美人にも）胸躍らせる翔であった。翌日、貨物船で送られてくる手筈のバイクを受け取りに港へ向かう。だが、ここでバイクの故障というアクシデント発生。しかたなく修理工場を探すがてら、街を探索することになる。しかし、行く先々で会うのは美女ばかり。しかも全員にゼロヨンを一緒にやらないかと誘われウハウハ。とりあえず、彼女達の中から1人パートナーを選んでレースに望むことになるのだが……。

サーキットでは、あの梶原なつきとの再会も……。しかし、まだパートナーになってくれない御様子。つれないよな～。

漁師のバイトは魚をモリで狙うミニゲーム。稼げるお金はキミ次第。新しいパーツや改造のためには、こんな努力も必要だ。

パートナー候補は美女ばかり アメリカはいい国だ！

このサーキットでは、Eランク以下のゼロヨン大会が行われている、と話す彼は、自身もゼロヨンレーサー（Cランク）だ。

実力もルックスも主人公より上!?

## ロスでは新たなライバルが……

ロスのDランク戦で、言いがかりを付けてくるレーサーとメカニック風のカップル。以前どこかで会ったような……。

シスコの空港で以前見かけた男。頭のレベルは翔とドッコイドッコイ。

同じく以前、空港で翔が鼻の下をのばしたパツキン女性。タカビーです。

## ラスベガスの美女ドライバー登場

ラスベガスといえばカジノ。早速、ひと山あてようとくり出す翔。そこで「私と勝負しない？」と、いきなり美人ディーラーに勝負を迫られ困惑。ルーレットで勝負？いやいや彼女もレーサーだったのです。

こう見えてもゼロヨンレーサー。しかも、車を何台も持っているほどのお金持ちだ。う、うらやましいぜっ！

勝負に勝つと、複数の車を運べるトランスポーターをもらえるのだ。気前がいいねぇ。

## グランドキャニオンの秘宝を探せ!!

ついに、Cランクにまで昇格した翔。次の公式レースが開催される都市へと向かうのだが、落石でハイウェイが通行止めになってしまう。足止めを喰らう翔達は、謎の冒険家ヤンから秘宝の噂を聞き入れる。

サンフランシスコで会ったジョンも、インディアンの秘宝の噂を聞きつけてやってくる。レースはどうした？

そんなわけで、展開がガラリと変わってRPGに突入。

いきなりRPG

スポーツゲームの老舗テクモが送る
# 初のマルコン対応サッカーゲーム

GO GO J.LEAGUE ゴーゴーゴール! GOAL! ™

完成度 100%

●テクモ ●5月30日発売 ●5,800円
●サッカーゲーム ●1～4人プレイ可能
●全年齢推奨●セガマルチコントローラー対応

メーカーから一言
サッカーゲームは「2Dから3Dへ。」表現の変化はありましたが、その基本はここ10年間変わっていません。そこに風穴を開けること、これからの3Dサッカーゲームのスタンダードとなる操作性を目指しました。新しい操作感覚ですが、遊び込んでみてください。

## JリーグGO GO GOAL!

スポーツゲームの老舗ともいえるテクモから久々のサッカーゲームの登場だ！ 選手、スタジアムなどすべてをポリゴンで描画。選手ひとりひとりの動きをなめらか、かつ超リアルに再現しているぞ。今回は、発売直前チェックということで、基本操作からプレイモードやフォーメーション作成など各モードを徹底紹介していくぞ。

## まずは基本をおさえよう！

この「JリーグGOGOゴール!」では、パッドのボタンすべてを駆使して戦うことになる。ボールを持っているときにはA、B、Cボタンがそれぞれシュート、パス、ロングキック(センタリング)となる。ボールが空中の時はダイレクトシュート(キック)、ダイレクトパス。ボールを持っていないときは、スライディング、ショルダーチャージ、選手切換になる。他に共通操作としてLがダッシュ、Rがブレーキ、X、Y、Zが戦術切換になっている。このゲームでは特にダッシュが重要なので選手のダッシュ能力をしっかり把握しておこう。

### マルコン対応で操作がスムーズに!!

サッカーゲームでは初のマルコン対応となったこの作品。さっそく編集部でも試してみたが、これが実にイイ感じなのだ。特に、ドリブルなどをしている時の選手の微妙な動きをスムーズに操作できる。もし、まだマルコンを持っていない人がいたらこれを機会にそろえてみるといい。その操作性の違いに驚くかも!?

## OFFENCE

### シュート

シュートは自分の状況によって選手のアクションが違ってくる。例えばハイボールならヘディング、後ろに飛んでいったボールは、オーバーヘッドなどいろいろな動きを見せるぞ。

### パス

パスも相手の裏をかくスルーパスやセンタリングなどさまざまな操作が可能だ。すばやいパスまわしで、敵にボールを取られないようにして自分の得点チャンスを作っていくのだ。

## DEFENCE

### スライディング

敵のボールを奪うためには、スライディングかショルダーチャージを使う必要がある。ただ接触するだけではダメなのだ。ただし、後ろからだとファウルをとられるので注意。

### キャッチ

ゴールキーパーは操作をオートとマニュアルから選択できる。ボールを取るタイミングが難しいので、最初のうちはオートにしておき、操作に慣れてきたらマニュアルにしてみよう。

## 戦術切替えで試合を有利に

試合中にX、Y、Zのボタンを押すことによって自分自身で自由に戦術を切換えることができる。この戦術切換え機能によって、その状況にあった色々な戦術がとれるようになっているのだ。また、どのボタンにどんな戦術を組み込むかをプレイヤーが自由に設定することもできる。

# Jリーグチャンプをめざせ!!

ゲームモードはエキシビジョンと、Jリーグの2種類が選べる。初めてプレイする時にはエキシビジョンで、操作感覚や、フォーメーションの変更の仕方などの基本操作を覚えよう。基本を覚えたら、いよいよ長くて厳しいリーグ戦に挑戦してみよう。1STステージ、2NDステージの全2ステージを戦っていくのだ。そして最後に狙うのはJリーグチャンピオンだ。

## Jリーグ

97年度のJリーグを戦っていくこのモード。得点やゴール本数などのランキングも表示され、本格的なリーグ戦が楽しめる。2人協力プレイも可能だぞ。

## エキシビジョン

友達との遊ぶときにはコレ。もちろん協力プレイ、2人対1人、2人対2人と、さまざまな遊び方ができる。CPU同士の対戦も観戦できるモードもあるぞ。

オーバーヘッドだ!!

リーグ戦で勝ち抜きチャンピオンを目指すには1試合も無駄にはできない。でも、ただ勝つばかりでなく魅せるプレイもしてみたいもの。ミラクルゴールで勝利の山を築き上げろ。

## Check オリジナルフォーメーションを作ろう

このゲームでは、選手それぞれに対してフォーメーションから、戦略を自分の好みに設定することができる。これによって、敵と同じチームを使っていても、自分のチームとはまったく違う動きをすることもあり得るのだ。

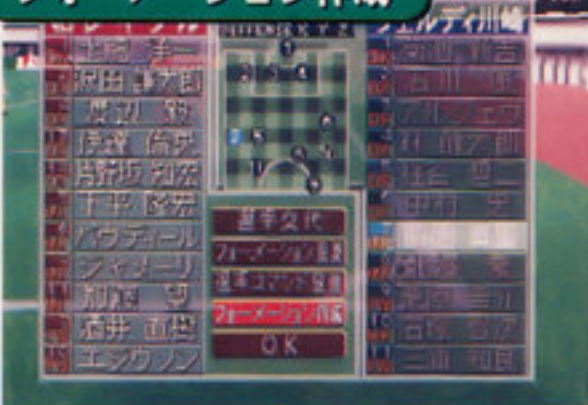
いろいろな設定を試してみて、オリジナルチームを作ってみるのも面白い。

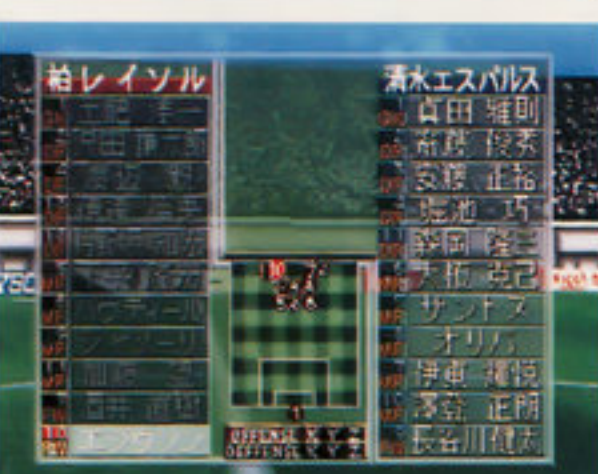
### 選手コマンド

選手1人1人に細かい指示を出せる。フリーエリアに走り込むなど、適切な指示を出してゲームを支配しろ。

### フォーメーション変換

基本フォーメーションの中から選ぶこともできる。レディメイドなので作成するより自由度は低いが、反面、安心して使えるフォーメーションばかりが用意されている。

### フォーメーション作成

個々の選手に対して自由に配置を変えることができる。

オフェンス時はみんな敵ゴール前に、なんてことも。

## Check 4つの画面モードで楽しめ

縦、横、TVカメラ、プレイヤーズアイと大きくわけると4つの画面モードがあるのだが、そこからさらにワイド、ノーマル、ズームを選ぶことができる。自分なりに調節してプレイしよう。

**横**
横方向からの見下ろし型の視点。全体を把握しやすく対戦ではこの画面がいいだろう。

**縦**
ゴールネットの方からセンターサークルを見る視点。少々ボールの距離感がつかみにくい。

**TVカメラ**
センターサークルの真横に設置されたカメラからの視点。ゴールに近づくと斜めから視点になる。

**プレイヤーズアイ**
選手の目の位置まで降りた視点。迫力のある選手の動きが目の当たりにできる視点だ。

## Check いつでもリプレイが可能！

ゴールシーンのリプレイとは別に、試合中ならいつでもリプレイを見ることができる。ある程度なら、巻き戻してからの再生も可能だぞ。自分のプレイにウットリする!?

今のカッコイイぜ、と思ったら即リプレイだ!!

# デジタルアンジュ
## ――電脳天使SS――



## 天使・堕天使・人の子・『素因』…
## 世界を救えるのはいったいだれ？

ひょんなことから出会った女の子がきっかけとなって、天使や堕天使達と同居することに!? 誰でも知っているあの1999年に人類が滅ぶという「ノストラダムスの諸世紀」や「ヨハネの黙示録」を題材にしたアドベンチャーゲームが登場する。200以上ものシーンで構成されたマルチシナリオを楽しもう。

天使、堕天使といっても外見はかわいい女の子ばかり。主人公の境遇がうらやましい？

完成度 100%

●徳間書店インターメディア●6月6日発売予定
●5,800円●アドベンチャーゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言

「愛は、武器や兵器よりも"強い"と思いますか？」これは、ベルという天使の女の子が、アナタに行うアンケートの1つです。ゲームのテーマは、人類が忘れかけている"愛"。ぜひ実際にプレイしてそれを感じてください。 (広報・金子)

## Spairal Storys

### 「未来は自分の存在によって変化すると思いますか?」

ゲームが始まると、まずアンケートによって主人公の属性が決定される。この属性しだいで女の子達の反応やセリフなどが微妙に変化し、エンディングにも密接に関ってくる。つまり、場合によっては真相が謎のまま見えてこなかったり、出会えないキャラクターが出る可能性もある。さらに、属性はゲーム中の選択肢いかんで次々と変化していくため、最初に素因だった人がベスティアになってしまうことだってありえるのだ。また、その逆もまたしかり。1999年、7の月に起こるといわれている「最後の審判」で人は生き残るべきか滅ぶべきか。それは君の判断によって左右される……のかも知れない。

### 主人公の属性

『ベスティア』
強欲的で懐疑的な「獣の心を持つ」人間のこと。言いかえれば本能のままに生きている人々を、天使達がこう呼んでいる。

『普通の人』

『ベスティアでない人』

『素因』
完全にベスティアではない人。すべての基になる「素の因子を持つ人」だが、その役割は定かではない。

選択肢によって属性が変化した場合や、シーンの節目のアイキャッチごとに女の子が今の状態を教えてくれるぞ。

## Characters―英（はなぶさ）荘の住人達―

主人公、英（はなぶさ）貴也は20歳になる現役大学生。両親は現在海外に長期滞在しているため、この英荘を1人で経営している。といえば聞こえはいいが、実際に住んでいるのは自分のみ。そんな寂しい生活もにぎやかな来訪者達によって、今ではかなりの大所帯。この他にも何人かキャラクターが登場するけど、それは自分で確かめよう。それがみんな年頃の女の子というのも、嬉しいやら困るやら。

### ベル
獅子座の天使で神機レオニスを駆る17歳の少女。明るく前向きな性格で、かわいらしいものが大好き。

### リア
牡牛座の天使でベルの双子の妹。ちょっとひかえめな性格の17歳。

## 序盤の展開を少しだけお見せしちゃうぞ

### テレビの中から天使が来たりておおさわぎ！

ベルの従える神機レオニスの導きで君のもとにやってきたベルとリア。「素因」である可能性が高い人間を探して地上に降りてきたというが、肝心の素因についてはまだ詳しく語れない、とのこと。そこでしばらく君の様子を見守るため、英荘に住むことになる彼女達。だがそれを察した堕天使側のミリもまた、地上へ来ていたのだった。

テレビを媒介に素因を探していたベル。君が本物か確かめに地上へと降り立つ。

天使達は終末に向け、使命を果たすため動き出す。素因とどんな関わりが？

## ベルの神機が一瞬で！

堕天使の気配を察したベルは神機で迎撃するが、逆に叩きふせられてしまう。

## ところが…

ミリが「終末の時」ではないのに力を使ったため、まだ目覚めるはずのないフォルが覚醒。彼女の暴走とミリを止めるため、堕天使側と天使側から抑制の声がかかる。話を総合すると天使と堕天使はそもそも対立するものではないらしいけど？

力を使って倒れたフォルを心配そうに眺める一同。しかけた当事者であるミリも、心なしか反省してるみたいだ。

デジタルアンジュQ&A

### Q天使と堕天使って何がどうちがうの？

天使も堕天使も、本来「リガルード神」と呼ばれる存在につくられた者であり、その本質に違いはない。ただ、それぞれに与えられた使命が違うのだ。天使達には「最後の審判」の際、人類がもしベスティアに染まっていた場合、人類を滅ぼすという辛い使命がある。堕天使達の使命は、ゲームを進める中でわかるだろう。

デジタルアンジュQ&A

### Q『神機』『獣機』ってなんだろう？

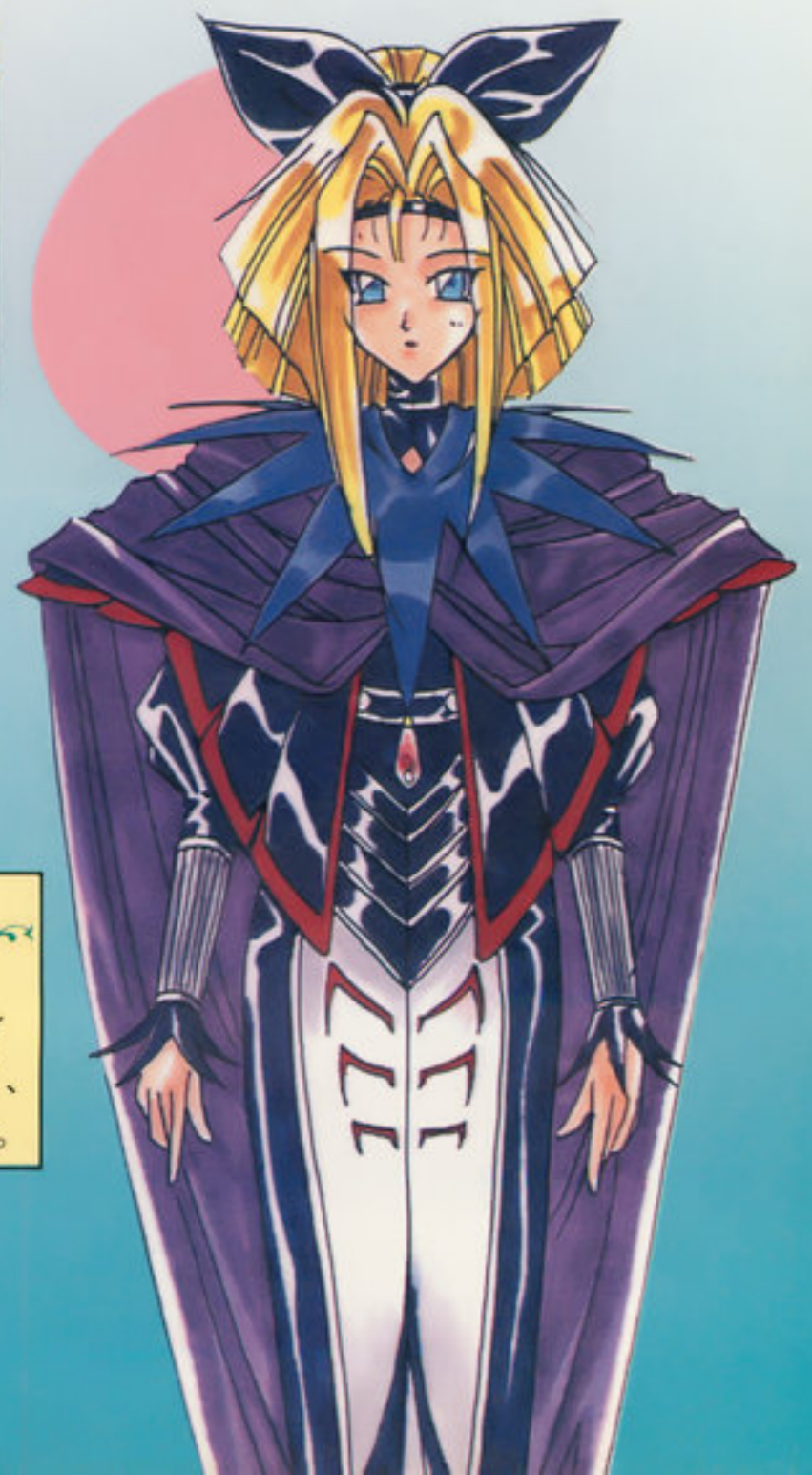
彼女達が使命を果たすため、神から与えられたもの。彼女達の仲間的な存在であり、コックピットに乗り込むことで一体化し、様々な力を発揮することができる。また、単体でもある程度の行動は可能で、固有の意思もあるらしい。

これはミリの獣機エルメスフエネック。命令一つで召喚可。

### フォル

ベル達の姉で、水瓶座の天使。物静かでおっとりとしているが、強力なPsi能力を持つ。

### メル

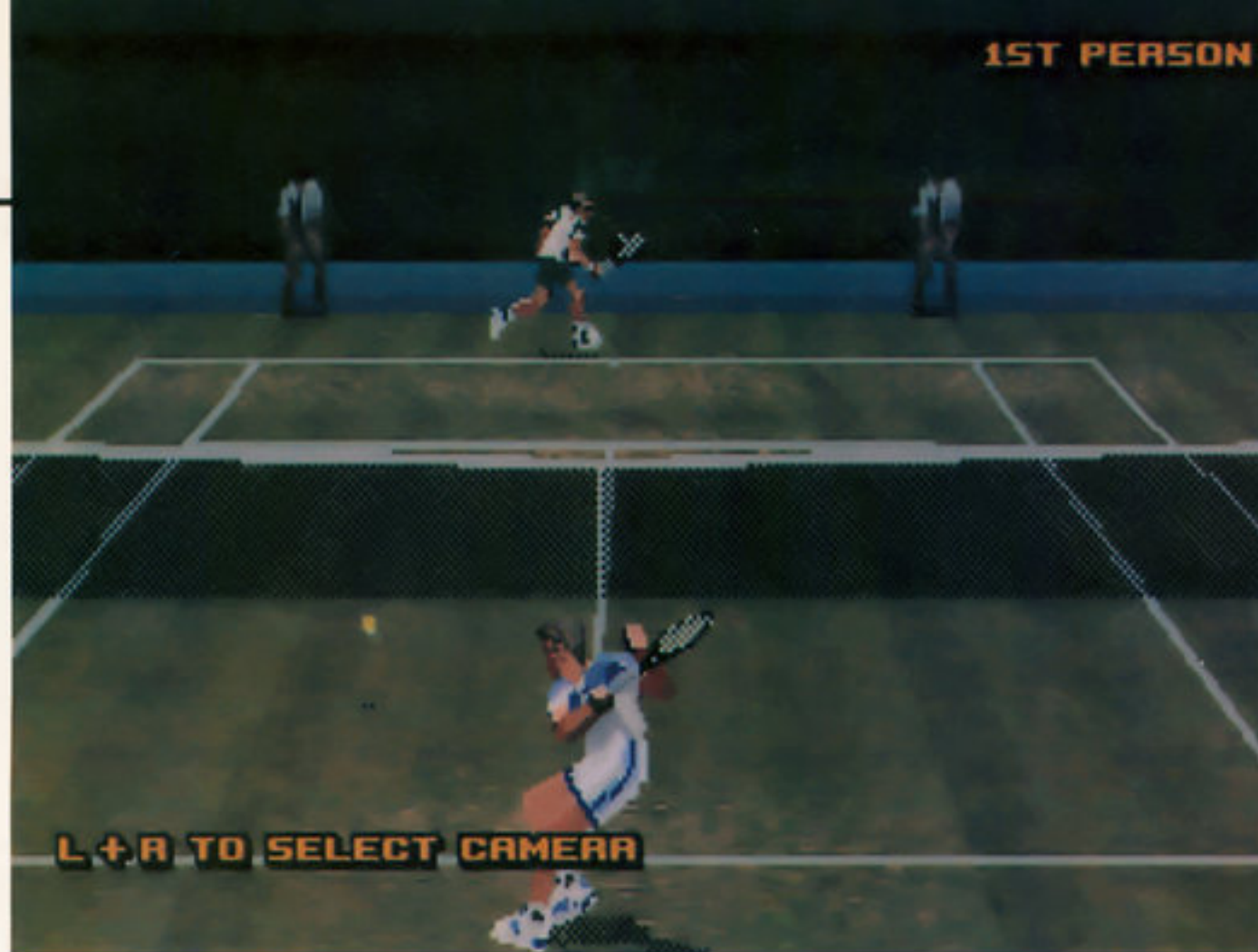
堕天使の長を務めるミリの姉でもある彼女。いくぶんとぼけたところがあるマイペースな娘。21歳。

### ミリ

98人目の堕天使（ベスティアリーダー）。少々気が強く、意地っぱりな性格の14歳。

# ブレイクポイント
# BREAK POINT

完成度 100%

●パック・イン・ソフト●6月上旬発売予定●6,800円
●テニス●4人同時プレイあり
●全年齢推奨●マルチターミナル6対応

メーカーから一言　とにかく触ってみて！　という感じのゲームです。特にテニスをやっていた人なら、この感覚はかなりキちゃうはず。いかにいい体勢でボールを打つか、実際と同じくこれがよいショットを打つ秘訣です。スーパーカップを勝ち抜くと!?（プロデューサー・T・K）

## ダイナミックに視点が変わるフルポリゴンテニス日本上陸

わずらわしい操作を簡略化し、仲間と気軽に盛り上がれるテニスゲームが登場。プレイしやすい3種の試合用視点に加え、5種にも及ぶリプレイ視点がゲーム展開をより華麗に演出する。しかもリプレイはいつでも再生可能な上、コマ送りやストップなどもできる。

| | TEAM 1 | TEAM 2 |
|---|---|---|
| ACES | 0 | 0 |
| 1st SERVES IN | 83% | 100% |
| DOUBLE FAULTS | 1 | 0 |
| FASTEST SERVE | 113 mph | 86 mph |
| POINTS WON | 10 | 16 |

試合中の詳細なデータも呼び出せる。サーブの最高速度まで記録されているのだ。

4つの大会を順々に制覇していく「スーパーカップ」モードは実力試しに最適。

1 選手の背後からの臨場感あふれる視点。通常プレイ中も選択可。

2 ボールの動きを横から追う視点。試合の流れをつかみたいときに。

3 コート全体を見渡せる上空視点。選手達の動きを見るのに最適。

4 テレビの実況中継でよく見られる視点。通常プレイ中も選択可。

5 高い位置からボールを追う視点。ネット際の攻防を見るのにいい。

1 1st.PERSON

2 SIDELINE

3 BLIMP

4 TV1

5 ARERIAL

このほか「選手同士が近付くとアップになる」視点があり、試合中のみ選択可。プレイ中はこれが一番使いやすいかも。

## 選べるプレイヤーは計8人

プレイヤーの分身となる選手はそれぞれに特徴があり、フォームにも違いが見てとれる。特にラケットの振り方1つでプレイ感覚も変わってくるため、まずはバランス型のキャラクターで慣れてから自分に合う選手を決めたほうが良いだろう。彼らの精悍なポリゴン顔に強く好みが分かれそうだが、しばらくつきあうと意外に愛敬のある顔に見えてくるから不思議だ。余談になるが、選手の選択画面はかなり「バーチャファイター」のそれに酷似していて笑える。そういう遊び心も面白い。

### バランス型

**エリック・スベンソン**
ドロップショットを得意とするため、ネットぎわに特に強い。スピードもそこそこある。

**ブランドン・ナイト**
安定したサーブ力が頼もしい。サービスエースは狙いやすいが、足が若干遅いのが難点。

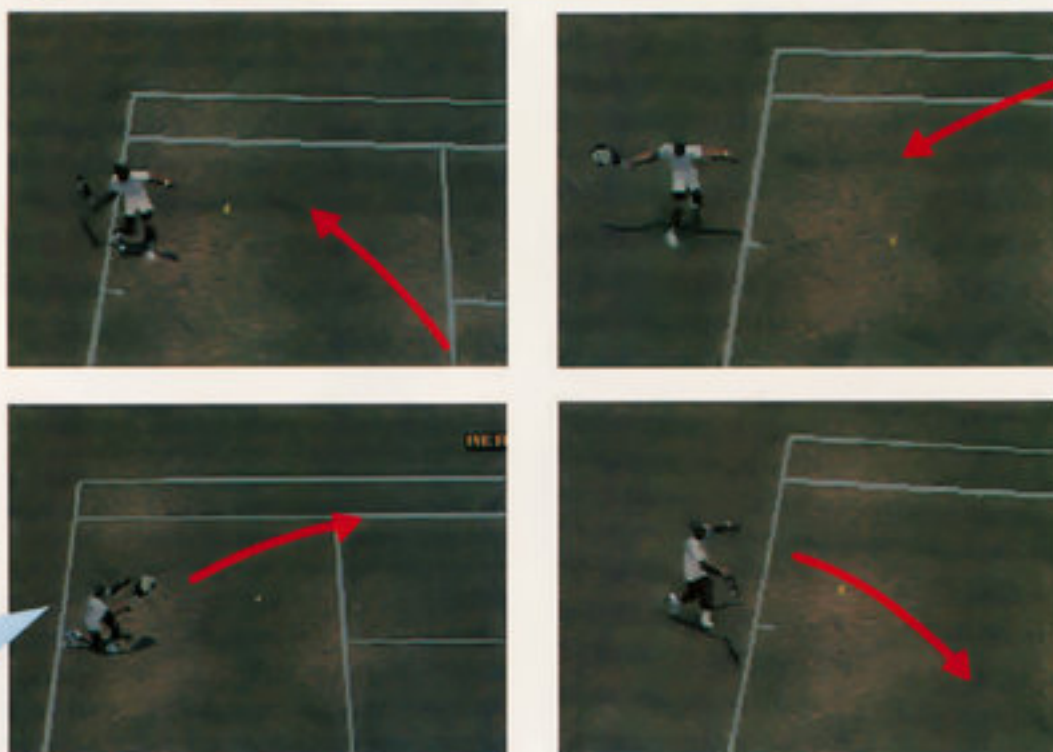
**ケイト・ヤング**
バランスのとれたオールラウンダー。扱いやすいが、可もなく不可もなくというところ。

**ナタリー・フィッシャー**
ベースラインでの打ち合いに真の実力が発揮できる選手。強力なストロークが魅力だ。

# 球種の打ち分けはセミオートで

選手達の多彩なアクションや球種の打ち分けは選手とボールの位置によって自動的に選択される。例えば遅い球は引きつけて返すことで左右の打ち分けがしやすくなったり、速い球は早めに振り始めないとうまくコントロールできずに返してしまうことも多いなど、操作は簡単だがやり込むほどに上達が実感できる仕様になっている。

## モーションにもこだわりが

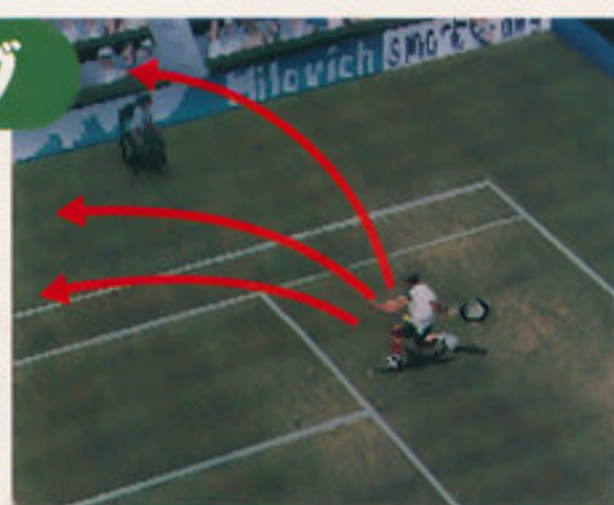
モーションキャプチャーが可能にしたリアルな動き。左右に打ち分ける際の身体の傾きやラケットの引き具合に注目あれ。

## ●ダイビングボレーも出せますが

球に追いつき損なった際にはダイビングボレーも見られる。ただモーションがかなりゆるやかなため、これで拾えるような状況はまずない。なるべくならこのモーションを見る回数を減らしていきたいものだ。事前に追いつけるに越したことはない。

## ●ナイスプレイにはガッツポーズも

長いラリーの末、ポイントを奪うとガッツポーズをとったり、試合に惨敗するとラケットを叩きつけてくやしがったりと、それぞれのリアクションにも個性がある。ちなみに判定がきわどいシーンにはショートリプレイも流れるので納得いくはずだ。

## レシーブ

上で述べた打ち分けの他、Xでスライス、Yでロブ、Zでトップスピンの変化をつけることができる。織り混ぜて緩急をつけた球を返そう。

レシーブを「守り」とは考えず、積極的にコーナーなどを狙っていこう。

## サービス

サーブはタイミングが難しいが速い球が打てるマニュアルサーブと必ず入るオートとがある。ダブルフォルトが恐い場合はオートを使おう。

## ●ボールボーイを眺める余裕のない人は

このソフトでは通常、ゲームではおざなりにされがちなボールボーイの存在も表現されている。試合が中断するたび彼らが奔走し、その間に選手が定位置に戻るわけだが、この時間が結構わずらわしい。そんなときはこの演出を飛ばすこともできる。

# 応用編 ブレイクポイントで学ぶ実践テクニック2選

## 1 コートを広く使うべし

単純な話、こちらが安定した球を返し続けたところで相手がミスをしない限り勝つことはできない。そこでコーナーを狙って相手を走らせ、積極的に失敗を誘っていく。実際にはスタミナも奪えるし、左右にゆさぶれば甘い球もくる。だが端を突きすぎて、アウトさせないように。

口で言うのはたやすいが、本当なら相当技術力がいる。

インパクトの瞬間を引きつけて、確実に左へと流していく。

右、右、左など時折フェイントを混ぜればさらに効果的。

## 2 ネットに詰めてプレッシャーを与える

ネットに出るとはすなわち、ゲームの主導権を握ることである。相手の返したボールを早めに切り返すことで反撃の体勢が整う前に攻められるうえ、比較的きつい角度にもボールを落としやすい。特に足の速い選手にお薦めする戦法で、これならパワープレイヤー相手でも互角以上に渡り合えるはず。ただし、ロブで頭上を越されるとまずいので、いつでも戻れるようにはしておくこと。

## ダブルスの場合は

背後を味方にまかせれば、ロブを恐れることなく攻めにいける。トップスピンをかけてリターンすれば、時にコンピュータでさえ対応できないことがある。前衛の動きに注意し、試合に参加させないのがポイントだ。

## スピード型

### ケイコ・タカハシ

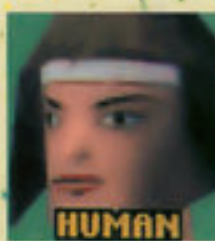
軽いフットワークと、ライジングショットを武器とする。たたみ込むような攻めが得意。

### ポール・ウィリアムス

素早い動きに加え、変化系の球も強力。トップスピンとバックスピンの使い分けがカギ。

## パワー型

### ジャッキース・チェバリエ

動きはかなり重いが、それをおぎなって余りあるパワフルなスマッシュがウリ。

### カレラ・ミネール

全選手中最も速いサーブ力を誇るパワープレイヤー。トータルバランスも非常に高い。

## 各コートの違いを覚えておこう

競技場、室内コート、ビーチコートなど8種類用意されたコートは大きく分けるとグラス・ハード・クレイの3つに分類できる。グラスはいわゆる芝面で、特にこれといった問題もなくプレイができる。ハードはコートの表面が固められているのでボールが跳ねやすく、勢いがつくので激しいラリーが楽しめる。一方、クレイは表面が土でできているため、ボールの勢いが殺されるのが特徴だ。スライスなどの変化が最も顕著に現れるコートでもある。コートに合わせた戦法も研究してみてはどうだろうか。

室内と屋外とでは特に違いは見られない。観客のいないコートもある。

# ゲーム天国

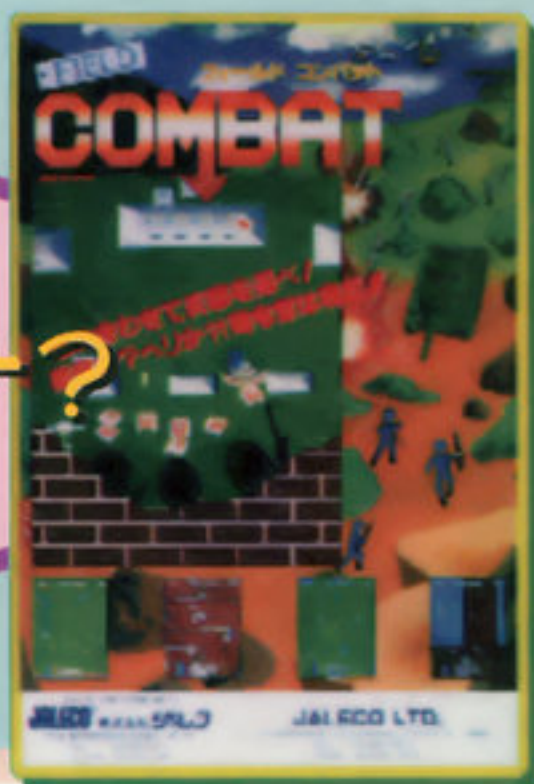
もうすぐ会えるよ！

ついに発売直前!!……って書く予定だったけど、発売がちょっとだけ延びちゃいました（涙）。それでもめげずに元気で紹介いってみよ～!!

## データモードで元ネタをチェック！

ジャレコのゲームの伝統（!?）であるかのように、オプションの項目は超充実！　サウンドテストはもちろんのコト、アレンジモードのデモだけを楽しめる回想モード。さらには写真のように、登場キャラの元ゲームを紹介するデータモードが用意されているのだ。ここでは、お互いのゲームを罵り合うキャラ達の楽しいおしゃべりも聞けちゃうぞ!?

データモード
1984年 エクセリオン
1984年 フォーメーションZ
1985年 フィールドコンバット
1986年 モモコ120％
1987年 ふたきん
1989年 プラスアルファ

いくつ知ってるカナ？

完成度100％

●ジャレコ●6月6日発売予定
●5,800円(通常版)／7,800円(限定VHSビデオ付き)
●SHT ●1～2人プレイ可能

メーカーから一言　ゲーム天国の発売日が決定しました。当初の予定より"ごめんなさい"ですが、モモコのボンバーグラフィックは増えてるし、バラしてしまいますが、裏技で隠しグラフィックもあるので"ゆるしてお兄ちゃん"ということで、極楽パックはお買い得です！（広報　も）

## 自機の攻撃はコレ！

自機のそれぞれには、ショット、チャージ（溜め撃ち）、ボンバーの３種類の攻撃が用意されている。また、右の写真のアイテムを取ることで、自機のミニチュア版のオプション（性能もミニ）を、２機まで装着することが可能だ。

### ジェネシス３

アレンジモードのみ登場のジェネシス３は一風変わった攻撃揃いなのが特徴。一緒に攻撃をしてくれるオプションは、自機のパワーアップとともに歩兵→ジープ→ヘリと変化していくぞ。懐かし～い！

**ノーマル　ブラスター**
自機の前方に固定されている照準に向かって弾を発射する。なんと照準に届くまでの攻撃力はナシ！　使い方にちょっちクセがあるカナ？

**チャージ　キャプチャービーム**
天井についているパラボラから、敵を貫通するリング状のビームを発射。元のゲームみたいに敵は捕獲できませんので。あしからず。

**ボンバー　自爆指令**
「自爆なさい！（byみき）」の号令一家、オプションが大爆発。中には人影が……。

### プーペラ

真っ赤なボディも勇ましい、セリアの乗機。スピード、攻撃力とも平均的な機体だ。ただしパワーアップ時のラピッドファイヤーは超強力！　特にタイムアタックでその威力を発揮してくれるぞ。

**ノーマル　マルチショット**
前方に扇状に拡がるショット。連射のスピードしだいでは最強か!?

**チャージ　ラピッドファイアー**
マルチショットの強化版。チャージ時間も短くてグー。

**ボンバー　トリプルハイパー**
巨大ミサイルやらレーザーやらを乱れ打つ豪快なボンバー。ところで、そんなに沢山どこにしまってたの？

### ファイターEX

乗ってるジェイナスは３枚目だけど、シャープな機体はイカしてる。直線的な攻撃が多いのが特徴。

**ノーマル　レーザービーム**
直線的な光が敵を切り裂く、レーザービームの王道を行くようなショット。パワーアップごとに横幅が拡がっていく。

**チャージ　ライトニングブレード**
自機の後方から現われた幅広のレーザーが敵を貫通する。ジェイナスの操縦する機体にピッタリの男らしい攻撃だ。

**ボンバー　エナジーバスター**
画面全体を覆うかのような巨大な爆発を起こす。ザコ敵ならば一撃で粉砕する威力を持つ強力なボンバーだ。

レトロワールド

# 気分はすっかり'70年代!!

本誌制定のストームチルドレン（ゲームセンターあらしを読んで育った世代のコト）が、胸トキメかすのが、ステージ7のレトロワールドだ。

ゲーム黎明時代では当たり前だった、角が確認できるほど巨大なドットで描かれた敵キャラたちが、次々と襲っ掛かってくるのだ。さすがに最終ステージ近くあって、攻撃もなかなかキツイぞ。真っ赤な帽子を被りつつ、必殺技の名前を叫びながらプレーすれば、気分はもう70年代！

ステージ冒頭では敵の戦闘機がエクセリオンの鳥に変身して襲い掛かる。ここはやっぱりファイターEX&ジェイナスの出番でしょ！

あらし世代大歓喜！

まさしく8ビットといった敵が続々と登場。レトロチックに見えるが進化した攻撃方法で、プレイヤーを恐怖と笑いのどん底に叩き込む！

なう ろ～でぃんぐ…

## BOSS

毎ステージの最後でおなじみのジーニアス山田さん。こんどは拡大縮小機能を搭載してプレイヤーに襲い掛かる。人知を超えたかのような猛攻は本当に避けられるモノのか!?

その名も「ジーニアス"レトロ"山田」！

## いよいよオーラス！ポリゴン・ワールド

レトロワールドを制すれば、ゲームはようやく最終ステージ。ゲームの歴史の締めくくりらしく、ポリゴンがテーマのこのステージ。最後までたどり着けるかはきみのテクニックしだいだ！

山田の野望を打ち破れ！

## ぴぐ

爆破物のエキスパートのぴぐが使う武器はもちろん爆弾。元のゲームと同様のド派手な爆風で相手を蹴散らしちゃえ！

**チャージ　爆弾乱水撃ち**
前方180度に扇状に爆弾を撒き散らす。カタい敵も一挙にせん滅できちゃうのだ。ただし溜め時間は長いけどネ。

**ノーマル　爆弾投げ**
前方に爆弾をポイポイと放り投げる。連射は効かないけど威力は高め。おまけに爆風にまで判定があるなんて、幸せスギル!!

**ボンバー　ドクロ印の強力爆弾**
ぴぐの身長より大きい爆弾をポイと放り投げる。中心部分に近いほど攻撃力が高まるのだ。

## Z-DYNE Mk-II

妙に人間味あふれるロボットのZダイン。数々の兵器を使いこなす辺りはさすが地球を守ったロボット（の子孫）って感じ。

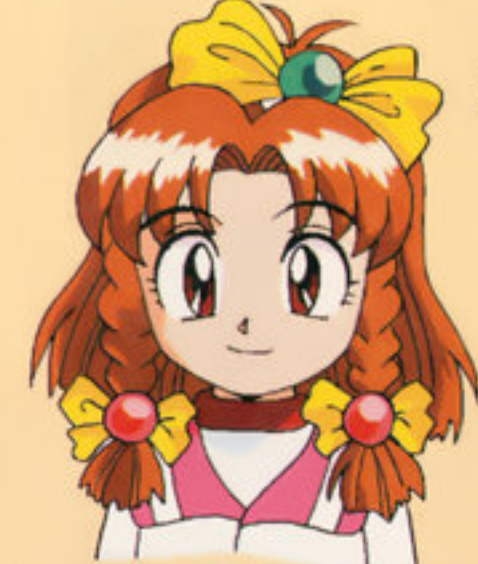
**ノーマル　オートロックレーザー**
前方へのショットとは別に、敵を確実にロックオンするサブショットのレーザーを発射する。威力は控えめだが、捕らえた敵は逃さない！

**ボンバー　セットグラビトン**
機体から飛び出したボンバーが広範囲に拡がった後に爆発する。名前からして重力関連の兵器かと思われる。でも爆風は緑色だっ。

**チャージ　ホーミングブラスター**
オートロックレーザーの強化バージョン。自機から発射された複数のブラスター弾が敵を追尾して破壊する。

## モモコ

女の子らしいメルヘンチックな攻撃（矛盾あり）を持つモモコちゃん。やはりボンバーは史上最強の威力なのかっ！

**チャージ　モモコあた～っく**
アレンジモード専用の攻撃連続ヒットで大ダメージだ。ちなみにオリジナルモードでは「お星様あた～っく」。

**ノーマル　ホーミングスター**
前方へのショットのほか、追尾性能を持つ星型のショットを発射する。追尾性能はけっこういいかげん。

**ボンバー　超究極ハイパーボム**
おなじみモモコのショータ～イム!! アレンジモードでは攻撃方法も追加され一層強力になった！

# 地球の未来を守る為？イカれた男、もうすぐ参上！

お待たせしました！　本格派3Dシューティング、笑いとともにいよいよ登場。2018年、エイリアン襲来で破滅目前の地球を救うのは、ちょっと（いや、だいぶ）イカれた救世主!?

# KRAZY IVAN☆

完成度100%

●ソフトバンク●6月27日発売●5,800円●シューティング
●全年齢推奨

メーカーから一言　クレイジーなんですよ。頭イかれてるんですよ。主人公は「いわん・ぽぽびっち」だし、絶対ナめてるのな、この名前。こんな名前で本当にいいのか？　恐るべしソフトバンク、恐るべし。普通の3Dロボットシューティングだと思ってたのに……。　（広報 坂田）

## 指令内容

ハ～イ、お久しぶり。そろそろ出撃だけど、任務は覚えてる？　突然現れて世界各地を隔絶させちゃった、シールド・ジェネレーターと無数のエイリアン達を破壊・掃討するのが我々の役目よ。…しっかしなんて不幸。よりによって、こんなキレたヤツが地球の最後の希望だなんて。でも、軍の開発したパワードスーツは並みの精神じゃ動かせないのよねぇ。ともあれ戦わなくちゃ地球はお陀仏。任務の詳細に移りますよ。

### Ⅰ エリア内のボス敵をすべて倒せ！

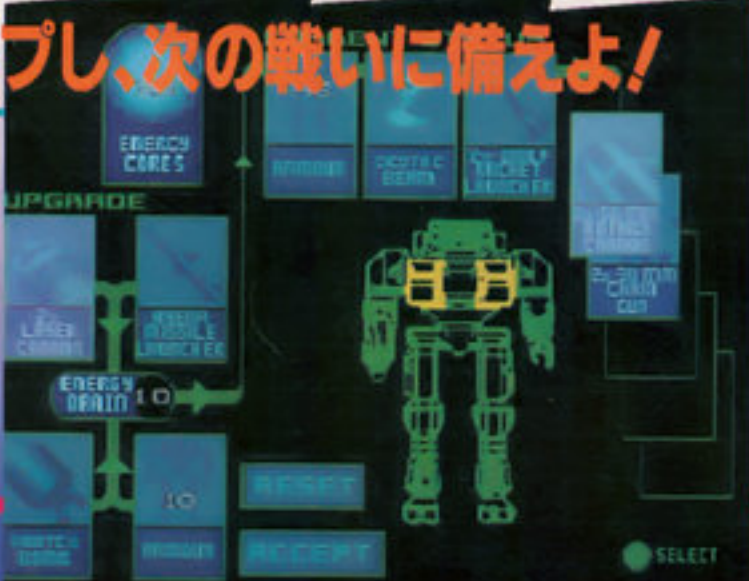
各エリアには、雑魚の他に複数のセンチネル（巨大ボス）がいます。出撃したら、まずセンチネルを見つけ出し、スーツ搭載のガン・ミサイル・特殊武器ですべて倒してください。一定時間が過ぎると強敵が現れるので、注意してね。

### Ⅱ シールドジェネレーターを破壊せよ！

エリア中の全センチネルが一掃されると、大本命、シールド・ジェネレーターへの攻撃が可能になります。制限時間はありませんが、破壊しなくてはならない核の部分を守る外壁はとても硬いし、攻撃も強力。油断は禁物ですよ。

### Ⅲ 機体をパワーアップし、次の戦いに備えよ！

各エリアでの戦いに勝つと、次の戦いに赴く前に、武器や機体をパワーアップできます。パワーアップの材料はエナジー・コア。敵を倒すと入手できるアイテムの1つですわ。

## SCREEN

**A 得点**
ドローン（雑魚）やセンチネル（ボス）といったエイリアン達を倒したり、奴らを倒した時に解放される人質を助けてあげたりすると加算される得点の表示。

**B 通信画面**
センチネルとの戦いの前後には私が連絡を送ります。戦闘前の連絡では、強大なセンチネルの弱点や、彼らに対する戦い方をお伝えすることもありますから。

**C 人質**
各エリアには一定数の人質がいて、残り人数や助けた数はここで確認。右側の数字の取得したエナジー・コアから得られたエネルギーが多いと面終了後のパワーアップが楽。

**D タイム**
制限時間。この時間が過ぎると強敵・黒騎士が出現しますよ。センチネルを発見すれば、カウントも中止されるしスタート時と同じタイムに戻るけど、完全に止めたいのなら、センチネルを一掃しなけりゃダメ。

**E 照準**
文字どおり、武器の照準機能ですわ。一番中央の円が赤く点滅している時は、敵を攻撃可能範囲に捕らえている証拠。点滅していない時に攻撃しても、無意味に弾丸を消費するだけだから、気をつけてくださいな。

**F 残弾数**
上から順に、ガン・ミサイル・特殊武器の現在の所持弾数。これが0になった武器ではもう攻撃できません。エイリアンを倒すと、時々各弾倉を置いていってくれますが、持てる弾の数にも限りがありますからね。

**G ENEMY HP**
中央の照準に捉えたエイリアンのHPが水色のバーで表示されます。表示されない場合は、照準があっていないか敵を倒したかのどちらかね。また、バーの下には、現在補足しているエイリアンの名も出ているはず。

**H 自機装甲耐久力**
隊長のパワードスーツの装甲（全8方向）の状態が、緑～赤の色で表わされてます。もちろん赤に近づくほど装甲がヤバくなったってこと。1個所でも赤くなったら、早いとこ敵から回復アイテムを奪いましょう。

**I NAVIGATION MAP**
ドローンとセンチネルの居場所のほか、エイリアンを倒した際にばらまかれるアイテム類や人質の場所まで解っちゃう優れモノ。視認しにくい空の敵を捕らえたり、人質の助け残しがないか、なんて時に有効ですね。

# エーベルージュ Eberouge

WORLAND Series ～ワーランドシリーズ～

時空を超えた遥か彼方の宇宙に存在する世界"ワーランド"。かつてこの世界は、一人の女神に存続の危機に救われた。だが、考古学者ザクセンは、再び悪い兆しが訪れていることを感じる。彼は学園を創立し、神話「エーベルージュ」に語り継がれる"創造魔法"の使い手を育てようとする……。恋、友情、そしてワーランドの未来のために、いま物語の幕が開く。

完成度 100%

●タカラ●5月30日発売予定●6,800円●育成シミュレーション●2枚組

メーカーから一言　みなさんお待たせ！　メイクもバッチリ、制服もクリーニングから返ってきてお出かけの準備はOK！　5月30日にアナタのお家にお邪魔しますので、お茶とお菓子を用意　して待って・て・ネ。楽しみにしてま～す。　（トリフェズ校女性一同）

## 学園生活の過ごし方

主人公は学園生活を経て心身ともに成長していく。その未来は、スケジュールを決めるプレイヤーに掛かっているのだ。そこで今回は、エーベルージュの進行について簡単に解説していく。まずプレイヤーが始めるのは、平日の予定を決めること。毎週日曜の夜に月曜から土曜までの予定を、10項目の中から選択して立てていく。決定すると自動的にそれが実行され、主人公のステータスが増減していくのだ。そして数々のイベントなどが、スケジュール実行中に発生する。内容によってはプレイヤーに選択が求められることもあり、それに応じて展開も変化していくぞ。

スケジュール（平日）↔ スケジュール以外に、アイテム確認やデータのセーブ、ロードも行える。
実行 ↔ イベント
スケジュール（平日）↔ 女の子の部屋へ話しに行ったり外出することもできる。デートに誘え!!
実行 ↔ イベント

## 年間行事

学園では毎年、多彩なイベントが行われる。ステータスの向上に関連しているものもあるので、積極的に参加したい。イベントには学力or魔法試験といった勉学の能力を、また、武術大会や魔法祭などの技術的な能力を必要とするものとに分かれる。



初めは成績が悪くてもしょうがないだろう。地道に勉強していれば良いことがあるぞ。

## ♥イベント

こちらはプライベートなイベントで、主に女の子達との交流を深めるための要素を含んでいる。ステータスの高さよりプレイヤーが選ぶ選択肢が重要となってくるのだ。まずは女の子と仲良くなるようマメに行動した方がいいだろう。下を参考に。



突発的に挿入されるイベントの数々。女心を見抜ければ幸せな学園生活を送れる!?

## 女の子と仲良くなる3つのコツ

女の子は全部で11人登場する。大勢いるので、その全てをどうにかしようなどとは考えない方がいいだろう。一人にしぼって純愛するのが男のロマン、かどうかはプレイヤーの好みに任せるとして、とりあえず全女の子に通じる初歩的なテクニックを伝授しよう。基本はプレゼント。女の子はとにかくこれに弱い。恐い顔もプレゼントひとつで笑顔に…!?

### 部活をともにする



女の子との親交を深めたいなら、まずその子と同じクラブに入部するのが手っ取り早い。注意してほしいのは、部活をズル休みしないことだ。ここでもやっぱり地道に通うことが大事。部活をやっていない女の子もいる。

### 話をしたりプレゼントしたり



花をあげたら喜んでくれた。これは調子いいね。

あらら、なんか知らないがご立腹。女心は難解。

### デートを重ねる



日曜日に女の子をデートに誘ってみよう。

彼女が喜びそうな所へ連れていってあげること。仲良くなっても定期的に遊びに行こうね。

とりあえず緊急発進した
# 無謀と希望の「ADVANCED WORLD WAR」千年帝国の興亡」攻略のツボ

プレイヤーズROOM

今回から5回前後を予定して始まる当コーナー。「千年帝国の興亡」の魅力の全てを読者にお伝えしよう。


筆者プロフィール
**河野直之**
歴史物からウォーシミュレーションまで、いろいろと手を広げている。「負けて同情されるよりは勝って軽蔑されたほうがマシ」と広言する策謀好きシミュレーションゲーマーである。ただし、気が弱いので多人数で遊ぶシミュレーションボードゲームには滅法弱い。ログセは「こんなはずじゃなかった」と「今度こそは」。


## 「千年帝国の興亡」はどこまで歴史のifを描けるか？

突如始まった当コーナー。実は、以前本誌に掲載されていた「愛と勇気のワールドアドバンスド大戦略」の続編なのである。第１回目である今回は「千年帝国の興亡」に登場するドイツ軍の将軍について触れていこう。

本作に登場するドイツ軍の将軍なかで、最も強力な戦闘能力を持つものは？と言えば文句なくロンメル将軍であろう。実際、ゲームでのアフリカ戦線は彼がいるからこそ勝てるといっても過言ではない。しかし、最も優れた将軍は？という質問になると話はまったく違ってくる。恐らくマンシュタイン将軍、もしくはグデーリアン将軍の名前が挙がることは確実である。つまり、ロンメルは戦いには強くても、そのほかの点（補給能力や回復力）で大きく両者に引き離されているのだ。

ゲーム上、こんな設定がされているのには実はわけがある。それは、史実のアフリカ戦線でロンメルが見せた戦術家としての能力の高さと、補給に関する見識の低さに由来するのだ。つまり彼は戦場で勝つことはできても、戦争に勝つことはできないタイプの将軍であるということらしい。実際、史実のアフリカ戦線で彼は、補給の問題を考慮せず作戦を展開したため、不本意な敗北を喫してしまった。

もっともこれは、現代を生きる人間だからこそ言えることなのかもしれない。少なくとも、私たちは戦場で戦った経験はないのだから。

対ポーランド戦直後。ここから神聖第3帝国の飛躍が始まる。どこまで飛躍する？

欧州とアフリカ大陸の過半を制した。残るは海の向こうの新旧の2大国のみだ。

### どこかで会える？

ドイツ空軍の迷彩模様を施した零戦21型。移動力がほかの飛行機に比べて、少し大きいので空戦では重宝する。

アイオワ級戦艦　アメリカ海軍の最新鋭戦艦。どこで登場するのは秘密。ドイツ海軍にはかなりの強敵だ。

シュアー　ポケット戦艦とも呼ばれた小型戦艦。巡洋艦並の船体に28センチ砲を６門装備している。結構強い。

## 消えてしまったノルウェー侵攻戦

史実では、ポーランド侵攻戦と対フランス戦の間にデンマーク・ノルウェー侵攻戦が勃発している。これは「ヴァーゼル演習」と呼ばれた作戦であり、イギリスのノルウェー進出を阻止するのが目的であった。結果からいえば、ドイツ軍は陸・海・空各軍の密接な協力の下、見事占領に成功する。

しかし、イギリス海軍との交戦で駆逐艦や重巡洋艦を失うなど大成功と呼ぶには、ほど遠いものであった。また、一方のイギリス軍も空母「グローリアス」をドイツ軍の巡洋戦艦に沈められるという不名誉な結果を残している。

陸海空の各軍の協力が必要なこの作戦、本作で採用されていないのは惜しい.

海軍に関しては有利な状態にあるイギリス軍も有力艦を失った。

## 開戦初期を支えたチェコ製38t戦車

ポーランド侵攻戦をはじめ、対フランス戦などでドイツ機甲師団の中核として活躍した38t戦車。この戦車は、ドイツが保護領化したチェコスロバキア（今は分裂してしまったが……）から入手したものである。この戦車は各タイプ合計で1200両ほどが製作され、非力な１号戦車や２号戦車の代わりとして活躍したのである。チェコ保護領化の最大の戦利品と言えよう。

軽戦車とは思えない重厚なシルエットの38t戦車。ドイツ製の優秀な火器を装備して活躍した。

## 攻略のツボ MAP No.57 最終決戦

もはやお馴染みとなったクレムリン付近の地形図での戦いだ。本マップの占領目標都市は、①のクレムリンと②のイワンティエフカの２つ。味方を待ち構える敵部隊は、ＫＶ重戦車とＴ-34が主力である。戦術としては、まずマップ左側の敵が少ない場所に部隊を集中させて、短時間でマップＡの位置にいる敵を撃破する。その次にクレムリンを包囲、マップＢの位置にいる敵部隊をせん滅するというのがよいだろう。

クレムリンを取り囲んだトーチカの群。最低でも2個は壊さなければ、進撃を再開するのが難しくなる。

クレムリンの後方に控えるカリーニン軍は、ゲームスタートと同時に一斉に南下を開始する。意外と早い時期に衝突することになるぞ。

本マップには敵の増援軍がかなり多く出現する。索敵には常に注意を払うように心がけよう。さもないと、思いがけない方向から攻撃される可能性があるのだ。データセーブは忘れずに。

### ここがツボ！

何よりも重視するのは、味方の進軍速度。とくに、このマップでは敵の増援部隊が多いので、行動が遅いとたちどころに敵部隊に包囲されてしまう。迅速な行動が重要だ。

## 攻略のツボ MAP No.60 最後の戦い

友軍の侵攻ルートは「最終決戦」のマップと大差はない。しかし、天候が降雪であり、しかも河川が凍結しているため、若干の変更があるのだ。まず、味方の部隊はマップ③の都市を防衛する部隊と、侵攻戦に使う部隊に分ける。そして侵攻用の部隊でマップＡの位置の敵部隊を攻撃しよう。

この場合、敵部隊を完全に撃破する必要はない。無力化ができれば十分である。

そして次は、いよいよクレムリン攻略の開始である。この頃には、天候にも多少の変化があるはず。航空機も飛ばせる状況にあるなら必ず飛行させておこう。敵の部隊は、ゲームスタートと共にマップ下方に向けて進撃を開始する。間違って正面から戦わないよう、進路を調整しつつ進むといいだろう。無駄な戦闘は回避すべし。

マップＡのクレムリンと守備部隊。自走ロケット砲を多数装備しているので、戦車戦に持ち込んで倒そう。

T-34に比べると防御力は格段に優れているが攻撃力は同じだ。急降下爆撃機、もしくは重砲で攻撃を仕掛けてから攻めよう。

ソビエトの主力戦闘機。I-16。このマップでは、天気が悪いことが多く出撃してはこないことも多い。飛行場にいるうちに倒そう。

### ここがツボ！

本マップは制限ターン数が30とやや長めになっている。しかし、天気が悪化しやすくので、部隊の進軍速度も落ちやすい。つまり、せっかくの長いターン数が無駄になってしまうのだ。そこで、ゲームスタート時に、出撃する部隊から歩兵などの移動速度が遅いユニットを外しておこう。また、多少装甲を犠牲にしても強力な攻撃力を持ったユニットを配備しておきたい。

敵部隊のFPWは序盤は少ない。

### おハガキ大募集!!

当コーナーでは「千年帝国の興亡」やその他のシミュレーションゲームに関する投稿を募集します。攻略法や質問、好きな兵器や将軍のイラスト、逸話など何でもありです。我こそはと思う方は、右記の住所までお送り下さい。よろしくね。

**あて先**

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町
24-1
ソフトバンク（株）
セガサターンマガジン編集部
「千年帝国の興亡」係まで

# SEGA SATURN SOFT COM-PLETE GUIDE

## 発売後のセガサターンソフトを徹底ガイド!!

**発売後のソフトをじっくり攻略するコーナーです。「千年帝国の興亡」は今回から別枠連載!**


P135 ……………… ステークスウィナー2 最強馬伝説
P136 ……………………………………… 下級生
P140 …………………… 峠KING THE SPIRITS2
P142 …………………… GROOVE ON FIGHT
P145 ……………… 機動戦艦ナデシコ
～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～

# ステークス・ウイナー2 最強馬伝説

●ザウルス●発売中●5,800円●アクション●全年齢推奨

# スポーツは心・技・体。ステークスWは物(アイテム)・技・馬!!

## 確実な勝利を目指して

ステークスウイナーシリーズは、アクション&馬の育成を楽しむゲーム。2になってもそれは同じで、基本的に重要なことは1と変わらない。すなわち連打・ライン取り・コースアイテムと、育成ものの基本「こまめなセーブ」だ。今回はそこへ、新システムのアイテムショップと、変更された調教、モードの増加により分割された馬選び・交配の要素を加え、大きく物・技・馬に分類して見てみよう。

## 物 技 コース上での変格活用

### ①アイテムは天と地獄の分かれ道

コース上アイテムには天地を分ける程の効果がある。特に、BADアイテムを取ってしまうと着内に入ることすら難しくなる。だがどうしても取りたい場合は、横に並んだうち、内側のアイテムを狙おう。まずはセーブしてコースのアイテム出現位置を確認。ついで内側のラチぎりぎりを走り、欲しいアイテムが出てきたらちょっと外に出る。これで「うっかり取っちゃった」失敗も大部防げるはず。

しびれくすり　はね(小)　にんじん(小)
モグラ穴　はね(大)　にんじん(大)
BADアイテム　速度UP　回復用

アイテムは、コーナー直後の縦走行部分かゴール直前に仕掛けられていることが多い。縦部分のBADアイテムは取りがち。注意しよう。

### ②基本はインコース狙い。斜め走行をミニつけろ

競馬アクションといっても、一般的なカーレースゲームと同じく円周上を巡る以上、内側=インコースを走った方が、走行距離が短くなる。しかし、ステークス〜では走るのは馬なので、内側を走りすぎるとラチに引っかかり、却って速度が落ちてしまう。特に引っ掛かりやすいのが、コーナーと、京都など斜めに走るコース。緩い斜めのコースでは、外側に出て斜面の頂点まで直線で駆けた方が早いこともあるが、コーナーでは斜め走行が断然オトク。角で引っかかることもないし走行距離も短い。しかも操作は十字キーの斜めを押すだけ。ただ、この方向押しが意外と失敗しやすい。注意しよう。

### ③何より連打

連打は重要項目の一つ。これが上手くいけば能力の低い馬でも十分走れる。馬顔が首を振り始めたらムチ連打をやめ、治まったらすぐに再連打。体力ゲージに注意しながら連打を続けよう。苦手な人は最終手段。連射パッドを使え。

◀ムチやめ

ムチ入れ▶

## 物 アイテム屋の活用

新システムのアイテムショップ。アーケードモードでは賞金がそのまま持ち金となるが、オリジナルでは稼いだ賞金から5%が年度末に支払われ、持ち金となる。金が貯まりにくいので、危なそうなレースのみアイテムを買おう。ちなみにスパイク蹄鉄を「買った」時は雨になる確率が高い。



## 技 調教の活用

アーケードモードの調教は前作と同じだが、タイムが緩くなり、コース一番端を走らせてもOKになった。オリジナルはMAX数値を探りつつポイントを振り分けよう。なお、馬の能力にもよるが、技道場では見せムチとハイパーダッシュを早めに覚えたい。あとは、コマンド上、手綱の連打中に入るモンキー乗りも覚えて損はないぞ。

技道場修得可能技

| 技名 | コマンド | 価格 |
|---|---|---|
| 首押し | →A | 1,500万 |
| モンキー乗り | ←A | 1,800万 |
| 顔ムチ | →←B | 2,000万 |
| 見せムチ | BA | 2,500万 |
| 風車ムチ | B連打 | 3,000万 |
| ハイパーダッシュ | →←→A+B | 3,200万 |

## 馬 全ての勝利も良馬から

### 良馬としてのチェックポイント

良い馬とは勝てる馬だ。当然、能力値が高い方がいい。が、一番良いのはプレイヤーが扱いやすい馬。特に脚質は、仕掛け所や追い込み方、必要能力値が変わる重要なポイント。どの脚質の馬が自分に合っているか確かめ、相性の良い馬とともにGI制覇を目指そう。



### アーケードモード(国内版・海外版)

既成の子馬だけあって、素養の高い馬ばかり。順当に勝ちあがりたいのなら、初心者向けには雄馬→モンタナマジック、雌馬→ダンスステップ。最初から能力値が平均しているので、連打さえ上手くいけば簡単に勝てる。アースクェイクなど、能力に極端な偏りのある馬は上級者向け。

### オリジナルモード

1年目に欲しいのは、無難に賞金=翌年の資金を稼ぐ馬。G1連勝馬にならなくてもいい。能力値を見ながら、安価でニックス・インブリードする馬か、自分の走らせやすい脚質の馬同士を選ぶ。案外そういった馬が優駿となることも多いので、初期能力が低くても諦めず使ってみよう。

# 下級生

●エルフ ●発売中 ●7,800円 ●恋愛ゲーム ●CD3枚組 ●18歳以上推奨

## キャラ別攻略&見落としポイント解析編

### Q 待ち合わせの時間までうまく時間を進めるには？

A めったにないことだけど、女の子とのデートの待ち合わせ時間を午後などに設定してしまった場合、時間を進めるのに困ったことはないかな？ お願い地蔵を使ってもいいけど金がかかるので、ここでは金のかからない効率のいい時間の進め方を紹介するぞ。それはズバリ、アルバイトの家へ何度も出入りするだけ。家に入った時にアルバイトを募集していたら待ち合わせ時間まで逆算して間に合うようならそのままアルバイトを、間に合わなかったら別のアルバイトポイントへ。募集してなかったら何度も出入りするだけで時間を進められる。

何回も出入りすることで時間を進められる。

### Q 卯月町の中に入っても意味がわからない店があるけど？

A 卯月町の繁華街の中には、入ってもあまりメリットが感じられない店が存在する。ブルセラショップやキャバクラ・スターシアがそれだ。ブルセラショップは中でアヤシイ商品を売っている。その商品は買っても使い道がわからないのが困った点だ。噂によると、卯月町内のどこかでその商品を買い取ってくれるところがあるようなのだが……。卯月町内をくまなく探してみると何かいいことがあるかもしれないね。キャバクラ・スターシアは現段階では使用用途不明の店。入っても高料金を取られるだけの謎の店だ。イベントと関係してくるのかも？

キャバクラ・スターシアは入店しても高い料金を取られるだけ。いったい何をする場所なのか、現段階では秘密だ。

### Q 町中で女の子と偶然会うときがあるけど、あれは何か意味があるの？

A デート時以外でも卯月町内を探索していると、女の子とバッタリ出会うことがあるよね。出会ったら女の子と会話をするチャンス。涼子のような序盤ではめったに会えないような女の子を狙っている時などはこの機会に会話を重ねて少しでも好感度を上げておくと後々の展開が楽になるかもしれないぞ。しかし、デート中に別の女の子と出会ってしまった時はかなりよろしくない状況となる。つまり、女の子とデートしてるところを目撃されたことになるので、目撃した女の子が狙ってる女の子だったら好感度が下がってしまうのだ。

普通に出会った場合はいいけど、デート中だったら……。

### Q 女の子とうまく仲良くなれません。コツをおしえてください

A いろんな女の子にアタックしてみるも、うまく仲が進展しないという人も中にはいるはず。そんな人は学校内でプレゼントを要求されたときに助けるようにして少しでも好感度を上げていくことを基本に。一日に何度も自宅を訪問してまずは電話番号を聞き出すことに集中する。聞き出したら誕生日、彼氏の存在などを同じ要領で聞き出し、後はデートの誘いに乗ってくるまで会話をしまくる。デートを承諾したら場所、会話の選択肢を慎重に選択していくように。少しHできるようになったからといって調子にのらないことを心がけよう。

とにかくマメに好感度を上げる。この積み重ねが肝心だ。

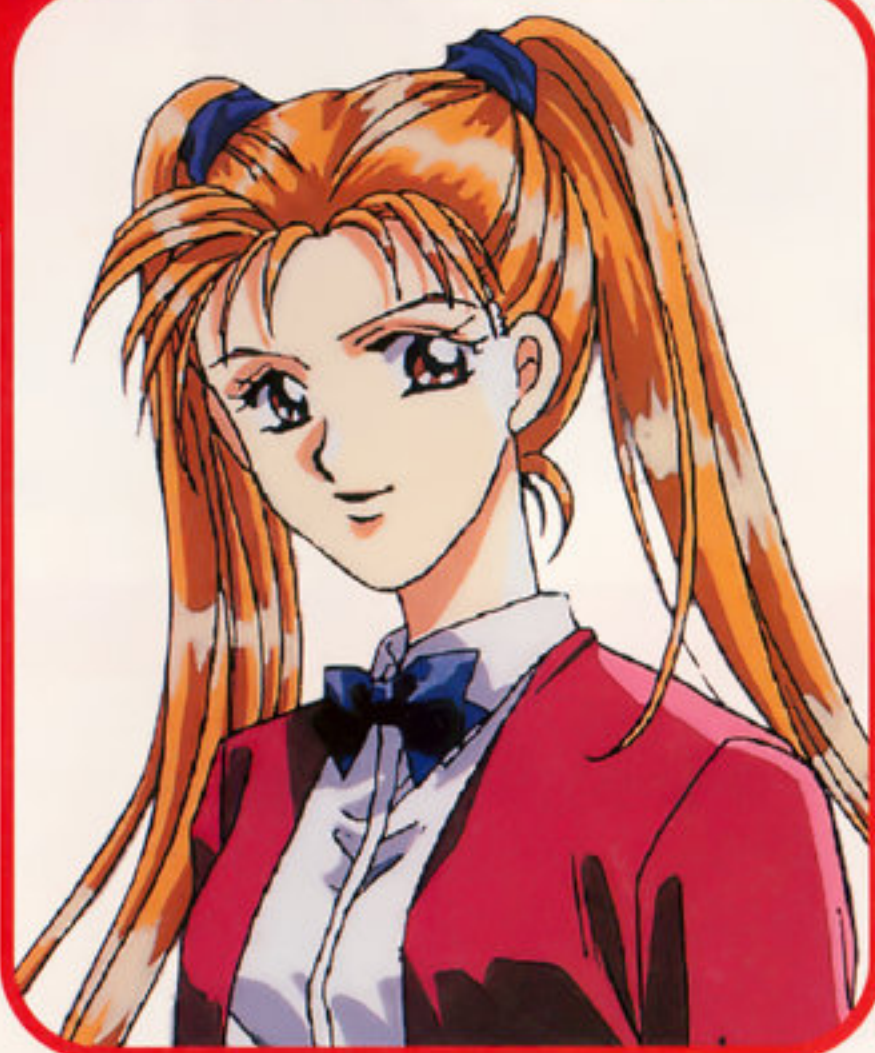
## 下級生 攻略日記

週刊誌はただでさえ時間がキツいのに、毎週キャラ別攻略といった大業をどう成し遂げるか？ この壮大な問題に何度も自問自答して出た結果はやはり三股同時プレイ。うまくいかなかった時が怖いけど、時間が惜しいのですぐに始める。バランスよく3人に出会うようにし、イベントもこなしていくが、6月下旬で問題が起きた。涼子と会話が進まなくなったのである。それでもしぶとく会話を重ねていくが、全く仲が進展しない……やり直し……。気を取り直して2回目のプレイ。今度は強引に涼子の自宅を訪ねてみる。最初は嫌われたものの、会話は進んだ。いい感じだ。しかし、夏休みでまた問題発生。プールに行ってもみこの水着姿が見れない……やり直し……。プレイ3回目。もう失敗はしたくない。みこと瑞穂が親友同士という点に気づき、晴れてみこの水着姿も見ることができた。後の展開は順調。ちょっとしたテクニックで一気に3人分のエンディングまで辿り着く（味気ないやり方なので、具体的な方法は伏せておきます）。でも、みこが2回も門限を破り（原因は俺だけど）、Hを5回も拒否したのは結構ショック。その反面、エンディングでは感激度が倍増。いい年して泣いちゃいました。

**【本日の格言】**
**プレイ時間、3股かけても結局長し。**

（麻宮 稜司）

# 芸術しか見えない彼女を振り向かせろ！

**「三科展」の入選を目指し、がんばっているその姿は輝いているんだけど、そんな涼子ちゃんの目をこっちに振り向かせるには……？**

## 加納 涼子

- 身長／162cm
- スリーサイズ／85,60,90
- 血液型／B型
- 誕生日／8月11日

## 解説

序盤ではなかなか出会える機会がない。まずは涼子自身から美術部員であることを聞き出すことに専念しよう。美術部員であることを聞き出したら土曜日の午後の一定時間内は美術室で会えるようになるぞ。ここから他の女の子を口説く時と同じように誕生日や電話番号を聞き出していくのだが、途中から会話が進まなくなっていくことに気付くことだろう。ここが涼子を口説くうえで最初につまづくポイント。この状況になったらあるイベントを発生させることで涼子の家へ行けるようになるのだが、夏になっても会話が進展しないようならいきなり自宅へ行ってみるのもいいかもしれない。最初は嫌われるけど、自宅へ通えるようになれば会える機会も増えるので、ここからマメに会って仲を深めていけば大丈夫だ。デートできるようになれば後はつまづくことなく深い関係へ展開していくはず。

## 気になる彼女の行動パターン

SATURDAY

午前の授業が終わったらそのまま美術室へ。3時ぐらいから6時ぐらいまでは学校内のどこかに。その後は自宅にいる。

SUNDAY

外でスケッチをするのが趣味みたいなので、早朝からどこかへ外出している。帰宅は夕方遅くぐらい。訪問は夜がいいだろう。

## 重要なデートスポット

美術室　ガーデンプール　水族館　卯月町駅

## 好かれる会話

涼子は芸術家肌なので、結構プライドが高い。自分の信念を貫き通すタイプなので、会話は彼女の意見に会わせるように話すといいだろう。美術に興味があるような発言をするのもポイント高し。

## 控えたい行動

### 芸術家のプライドは傷つけるな！

ある程度仲良くなる前は、涼子の趣味である絵に関する選択肢を選んでいくのが妥当。特に序盤では色々要求されるが、それに反発したりすると一気に嫌われてしまうので注意しよう。仲良くなってきたら絵に関する話題より、歯の浮くようなセリフをまじえていくと印象がよくなるようだ。

聞かれてもわからないのに、知ったような口を聞いたりするのもマイナス。こんな時は素直な態度で答えていったほうがいい。

## イベントスケジュール

| 春 | | 夏 | | 秋 | | 冬 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 美術館 | (土) PM12:30〜 | 校門 | (土) PM3:15〜 | 水族館 | (日) | 大中小 | (日) |
| 屋上 | (土) PM3:05〜 | 世界一公園 | (日) | スターシップ | (日) | 美術館 | (日) |
| 校門 | (土) PM3:10〜 | ガーデンプール | (日) | 卯月町駅 | (日) AM9:00〜 | | |

実はこの時期、涼子にとって悲劇的な事故イベントが発生する。ただし発生条件はかなりシビアなので、見れた人はラッキーといえるだろう。このイベントを見た後のある期間の土曜日にラブホテルで発生するようなのだが……。

本頁右上の写真も冬に発生するイベントのものだ。条件は結構、簡単だぞ。

キャラクター攻略
-FILE 05-

# 結城 瑞穂

- 身長／158cm
- スリーサイズ／82,59,87
- 血液型／O型
- 誕生日／6月12日

## “友達”から“恋人”の関係になれるか？

**成績優秀、スポーツ万能、ヘアバンドの似合う学園の人気者……。男子のあこがれの的のような彼女だけど、恋人にするのは意外に簡単だぞ。**

## 解　説

男が彼女にしたい理想像、そのまんまと言えるほど完璧な性格、容姿の瑞穂だが、逆にその完璧さゆえ周りの男達は気軽に近づけないようだ。そんな状態が続いたせいか、異性とのつきあいに対しては、世間知らずなところもままある。主人公とは高校１年の時からの知り合いなので、気楽に話しかけることができるという点を利用して、序盤ではバンバン話しかけていくといい。土曜日はテニスコートと自宅、日曜日は早朝と夜遅くに自宅へマメに通って会話を重ねていけば、かなり早い時期からデートできるだろう。デートできるようになれば後は徐々に仲を深めていく。ただし、瑞穂は男性経験が少ないので、路上でのＨなどは慎重に進めていった方がいいかもしれない。13人中そんなに苦労することもないので、前回の真歩子同様、「下級生」の流れをつかむのにもいいキャラクターだ。

## 気になる彼女の行動パターン

SATURDAY

**テニス部に所属しているので、2時半過ぎぐらいから夕方6時くらいまでテニスコートに、夜は自宅にいるようだ。**

SUNDAY

**行き先はよくわからないが、朝早くから夜遅くまでは外出している。朝起きてからすぐ自宅に行けば何度かは会えるぞ。**

## 重要なデートスポット

ナンバ園遊園地
ミラクル座
世界一公園
児童公園

## 好かれる会話

Ｈネタの会話やふざけた会話などは避けた方がいいようだ。瑞穂は男性に礼儀や誠実さを求めてくる。自分にとって隠しておきたい過去にも正直に答える素直な態度が好印象を与えるぞ。

## 控えたい行動

### Ｈなセリフや行動は避けろ！

とにかく誠実な男を演出すること。また、キザったらしいセリフなども控えた方がいい。前述したように正直な態度が好印象を与えるのだが、たまに正直に答えると嫌われる場合もあるので、微妙な心模様を感じ取って、慎重になってほしい。時にはお世辞を言ってみるのも効果があったりする。

瑞穂と付き合いたければ、Ｈな行動は控えめに。性急な行動に走ろうとすると、この表情を見るはめになってしまう。

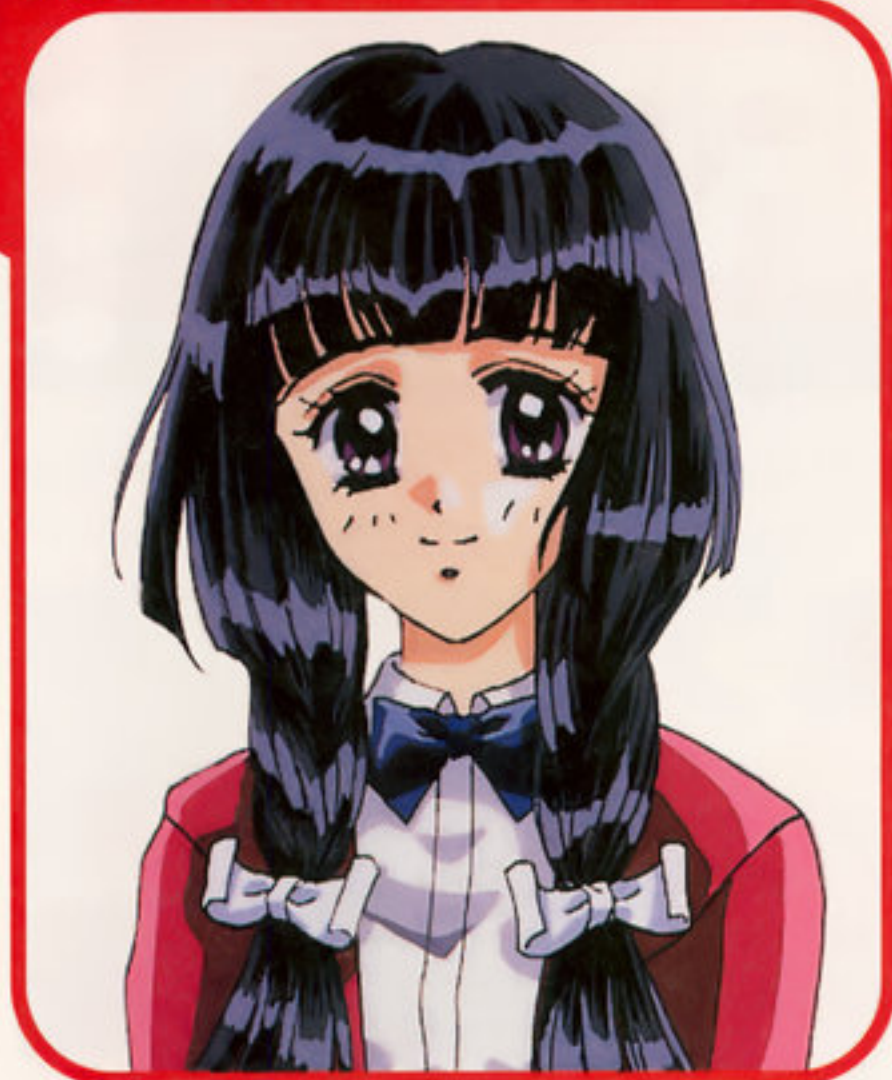
## イベントスケジュール

| 春 | | 夏 | | 秋 | | 冬 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| テニスコート | (土) PM2:35～ | 遊園地 | (日) | 放送室 | (土) PM12:30～ | 大中小 | (日) |
| 体育館 | (土) PM12:30～ | ガーデンプール | (日) | ハッピーストライク | (日) | 卯月学園寮 | (日) PM6:20～ |
| 図書館 | (日) | 瑞穂の家 | (日) PM8:20～ | 水族館 | (日) | 児童公園 | 1月1日 |
| ミラクル座 | (日) | 立ち読み娘 | (日) AM9:05～ | | | | |

春：この時期は学校内のイベントが多い。ただし、体育館のイベントは発生条件が複雑なので、発生しないことが多いだろう。見たければ何回も体育館に通ってみよう。

夏：遊園地のイベントは２回発生する。しかし、１つは普通に見られるが、２つ目の発生条件はそうとうシビアなので、見るのはかなり難しいだろう。

# 世間知らずな生娘に恋愛を教えてやろう

**のんびりした口調とフツウとはちょっと違う言動で女性からの支持も高いみこちゃん。絶対感動するエンディングも必見のイチ押しキャラだ。**

## 神山 みこ

- 身長／156cm
- スリーサイズ／80,60,89
- 血液型／A型
- 誕生日／1月18日

## 解　説

厳格な家庭に育った影響で、少し浮き世ばなれした（もちろん、男のことなどは全く無知）みこちゃん。そんな彼女は電話番号、誕生日など、個人情報はすぐに教えてくれる。デートの誘いもすぐに承諾してくれるが、ここで勘違いしないでほしいのは、この段階でもみこちゃんは主人公に対して好意を持っていないということだ。デートの誘いを断らないのも主人公を友達だと思っているみこちゃんの優しい心の表れなのだ。まずはじっくりデートの回数を重ねて好感度を上げることに専念しよう。しかし、ここで厳重に注意してほしいのはみこちゃんの家の門限。PM5:00を過ぎるとみこちゃんはしばらく外出禁止になってしまうので気をつけよう。門限に気をつけつつデートを重ねていけば問題なくいい仲になれるはずだ。余談だが、冬にみこにとって重大なイベントが発生するらしい。

## 気になる彼女の行動パターン

**SATURDAY**
部活動はどこにも所属していないので、学校内をブラブラした後、夕方に帰宅。後は自宅にいるので、マメに神社へ通おう。

**SUNDAY**
みこちゃんの朝はのんびりしたもの。昼前までは自宅にいる。昼からは卯月町内を散策した後、夕方には帰宅しているようだ。

## 重要なデートスポット

- 音楽室
- 児童公園
- 指切り神社
- ガーデンプール

## 好かれる会話

とにかく心優しい持ち主なので、思いやりがのある、やさしい言葉に好感を抱くようだ。普通の女の子に言うと効果のありそうなキザなセリフなども控えた方がいいだろう。Hネタも×だぞ。

## 控えたい行動

### 門限はぜっっっっったいに守れ！

解説でも触れてるように、門限を破るとみこがしばらく外出できなくなるので、家に帰る時間も考えてデートはPM4:00に切り上げるようにしておこう。こまめにデートを重ねて好感度を上げていけば、ある一定期間を過ぎるとみこの方から門限廃止を申し出てくる。最初は我慢が肝心だ。

門限破りをすると一定期間デートはできなくなる。好感度には影響しないが、ゲームの進行に影響が出てしまうのだ。

## イベントスケジュール

| 春 | | 夏 | | 秋 | | 冬 | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 指切り神社 | (日) AM8:00～ | 児童公園 | (日) | ミラクル座 | (日) | 南国アフリカパーク | (日) |
| 3年B組 | (土) PM12:30～ | 視聴覚室 | (土) PM12:30～ | 遊園地 | (日) | ハッピーストライク | (日) |
| 体育館 | (土) PM12:30～ | 校門 | (土) PM12:30～ | 世界一公園 | (日) | 指切り神社 | 1月1日PM8:00～ |
| — | — | ガーデンプール | (日) AM10:00～ | — | — | 卯月学園寮 | (日) PM6:05～ |

ここで紹介した以外に、指切り神社で発生するイベントもある。ただし期間は8月25日のみとなっており、条件を満たすとある時間に発生するという厳しいものだ。

みこを口説くうえで見逃してほしくないイベントがこの時期に発生する。心優しいみこのやさしさが仇となってしまった悲しい事故とはいったい……？

# 峠KING THE SPIRITS 2

●アトラス●発売中●レース●5,800円●レーシングコントローラー、マルチコントローラー対応●2人対戦プレイ可能●全年齢対象

## COURSE Dを攻略する

いよいよ最後のCOURSE Dを攻略していく。これまでのコースよりも数段手強いこのハイテクニカルコースを果してどう攻めるか？

### コツはクイックなドリフトにあり

COURSE D

START

ＡＢＣの３コースをクリアした先に登場するこのコースＤは、極端にコーナリング性能が良いマシンでない限り、ドリフトを多用してコーナリングしていくしかないという極端なレイアウトになっている。そのため、サイドブレーキを利用したクイックなテールスライド、そしてドリフトが何より重要だ。この際コースを覚えるよりも、自在に車を操れるようになろう。ライバルに勝つには絶対速度の向上は必然。理屈ではなく腕で勝つコースだ。

ガードレールを怖いと思ってはダメ。インギリギリとできるだけなめるようにドリフトさせなければ、早くコーナーを脱出することはできない。要は度胸だ。

ドリフトといっても、リアを大きく流せば良いというものではない。過度なスライドは大きな失速を意味する。ドリフトアングルは最小限に抑えること！

1 スタート直後、若干のストレートの後にいきなりヘアピンコーナー出現。

2 比較的緩やかなコーナー地帯。このあたりでいかに加速できるかがカギ。

3 アクセル踏みっ放しでは絶対にダメ。ブレーキコントロールも重要だぞ。

4 この左はキツい。このくらいタイトなコーナーではサイドブレーキ必須。

5 下り勾配のコーナーは視界が悪いので前方によく注意してアプローチ。

6 ここからはヘアピンが続く。サイドブレーキでテールを振り回せ！

7 見ての通り、非常にタイトなコーナーが続いていく。理屈よりテクだ。

8 アプローチは早過ぎても遅過ぎてもダメ。ベストタイミングをつかめ！

9 このトンネルを抜ければゴール地点までもうすぐ。気を緩めるな！

10 この右コーナーをクリアしてゴール。とにかくハイテクニカルなコースだ。

### 隠し その1　車がダメージを受ける　ディストラクションモード

何とぶつかるとマシンがダメージを受けて、ボコボコになってしまうという隠しモードがコレ。１Ｐプレイでも対戦でも使用可能だが、車同士しか当たり判定がないので注意しよう。ちなみにコマンドはマガジン広告をすべて見てから入力。

マシンにダメージを受けると性能には変化はないが、ボコボコになっていき、最後には煙りを吹く。

対戦ではマシンが走行不可になるまでダメージを受けると負けてしまう。相手を潰したほうが勝ちだ。

**出し方**

MAGZINEモードですべての広告を見てから、MODE選択画面でＹボタンを押しながら←←↑←→→↓↑と入力。エンジン音がすればOK。

### 隠し その2　ゼロセンまで楽しめる！　ゼロヨンモード

このモードにすると、どのコースを選んでもストレートのみのコースになり、フリーバトルを選択するとゼロセンが、VSバトルを選択するとゼロヨンを楽しむことができる。例によってコマンドはマガジン広告をすべて見てから入力しよう。

いきなり直線のコースで新鮮ささえ感じるこのモード。当たり前だがステアリング操作は必要ない。

ちなみにゼロヨンは０～４００ｍ、ゼロセンは０～１０００ｍでのタイムを競うモータースポーツだ。

**出し方**

左と同様にすべての広告を見てから、MODE選択画面で、Ｒボタンを押しながら↑↑↑↑↑↑↑↑←↓→↓←↓と入力。エンジン音でOK。

# キング車のすべてが今、明らかに！

いよいよ今回、キング車すべての謎が明らかになる。出現フローチャート、お勧めセッティング表も必見！

「各コースのキング車ってどういう法則で出現するの？」という素朴な疑問を持っている読者も多いことと思う。それもそのはず。それぞれのキング車には右の表のような複雑な条件下で設定されていたのだ。これさえあれば、どのコースで勝てばどのマシンが手に入るか一目瞭然！　さらに表を見てもらえればわかるように、TYPE-Tなるオマケマシンまで用意されていたのだ。まだ全18車種をGETしてない人はぜひこの表を参考にして全車GETを目指してほしい。

そして下がキング車のみを対象とした各コースのオススメセッティング表。キング車はどれも速いのは事実だが、それぞれのコースに合わせたセッティングをして初めてその速さが際立つというもの。ぜひ参考にしてほしい。ちなみに表は晴れの状況下でのデータ。またコースDのデータはないので、各自自力で研究してみてくれ。

## これがキング車出現フローチャートだ！

- コースA 時間：朝 TYPE-G（勝利）
- コースA 時間：昼 TYPE-J（勝利）
- コースA 時間：夜 TYPE-L（勝利）
  - → コースA 時間：朝　天候：霧 キング出現 TYPE-I（勝利）
- コースB 時間：朝 TYPE-Q（勝利）
- コースB 時間：昼 TYPE-H（勝利）
- コースB 時間：夜 TYPE-F（勝利）
  - → コースB 時間：夜　天候：雨 キング出現 TYPE-M（勝利）
- コースC 時間：朝 TYPE-K（勝利）
- コースC 時間：昼 TYPE-N（勝利）
- コースC 時間：夜 TYPE-P（勝利）
  - → コースC 時間：朝　天候：雨 キング出現 TYPE-O（勝利）
- → コースD出現
  - コースD 時間：朝 TYPE-M（勝利）
  - コースD 時間：昼 TYPE-I（勝利）
  - コースD 時間：夜 TYPE-O（勝利）
  - → コースD 時間：夜　天候：霧 キング出現 TYPE-R（勝利）
  - コースD 時間：朝 TYPE-M（勝利）
  - コースD 時間：昼 TYPE-I（勝利）
  - コースD 時間：夜 TYPE-O（勝利）
  - → コースD 時間：夜　天候：霧 キング出現 TYPE-S
  - 勝利 → TYPE-T 選択可能（オマケ）

## TYPE-I

MAX 230.00km/h | 5MT | MR

パワーもそこそこあり車重も軽く、何より駆動方式がMRなので、コツさえつかめば豪快なドリフト走行をガンガン楽しめるクルマだ。その反面、あまりサスをガチガチに固め過ぎるとコントロールしづらくなるので注意したい。サスはあくまで適度な硬さにし、タイヤもあまりハイグリップなものは使わないのがセッティングポイントといえるだろう。もちろん、この表に固執する必要はないので自分好みのクルマに仕上げてほしい。

| コース | ENGINE | STEERING | LSD | SUSPENSION | BRAKE | TIRE | MUFFLER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | NORMAL | NORMAL | ON | RACE | STREET | BLOCK | 80 |
| B | BOLTON | QUICK | OFF | RACE | GYMKHANA | BLOCK | 120 |
| C | BOLTON | NORMAL | OFF | GYMKHANA | GYMKHANA | BLOCK | 80 |

## TYPE-M

MAX 264.27km/h | 6MT | RR

この特徴的なデザインのクルマは、パワフルながらコントロール性も非常に高いレベルにあるRRマシン。基本性能が優れているために、下手にいじると乗りにくくなるので、セッティングには注意が必要だ。とはいえ、オーバーステアでもなく、FRばりの強いアンダーステアも出ないために、非常に楽にドライブできるのはうれしい。ドリフトに適しているクルマとはいい難いが、ドリフト走行に不安感はない。

| コース | ENGINE | STEERING | LSD | SUSPENSION | BRAKE | TIRE | MUFFLER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | NORMAL | NORMAL | OFF | RACE | STREET | BLOCK | NORMAL |
| B | NORMAL | QUICK | OFF | RACE | STREET | UNSYMMETRY | 120 |
| C | BIG | QUICK | OFF | RACE | STREET | BLOCK | 80 |

## TYPE-O

MAX 263.30km/h | 5MT | 4WD

このマシンは、普段はFRで駆動しているが、タイヤのグリップがなくなると同時にフロントにもトラクションがかかるという電子制御4WD方式を採用しているという設定。ノーマル時のポテンシャルが高いために、エンジンはいじらず、足まわりのセッティングだけに主眼を置いても良い。特に重要なのはLSDをはずすこと。ONにすると暴れ過ぎて極端に乗りにくくなってしまうため、常にOFFにしておくことをオススメしておく。

| コース | ENGINE | STEERING | LSD | SUSPENSION | BRAKE | TIRE | MUFFLER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | NORMAL | QUICK | OFF | RACE | RACE | UNSYMMETRY | 80 |
| B | NORMAL | QUICK | OFF | RACE | GYMKHANA | UNSYMMETRY | 120 |
| C | SMALL | QUICK | OFF | RACE | GYMKHANA | UNSYMMETRY | 80 |

## TYPE-R

MAX 268.36km/h | 6MT | FR

このクルマは、大排気量を生かしてのビッグトルクがウリのFRマシン。峠にはいささか大き過ぎるクルマともいえなくもないが、これが意外と走りやすい。もちろんそれなりのセッティングは必要だが、ポイントはコースによって全く変わってくるので表を参考にしてほしい。1ついえることは、エンジンはいじらないこと。ノーマルでも十分に使えるので、パワーを上げても乗りにくくなるだけだ。

| コース | ENGINE | STEERING | LSD | SUSPENSION | BRAKE | TIRE | MUFFLER |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | NORMAL | QUICK | ON | RACE | STREET | BLOCK | NORMAL |
| B | NORMAL | QUICK | OFF | GYMKHANA | GYMKHANA | BLOCK | NORMAL |
| C | NORMAL | QUICK | ON | RACE | NORMAL | UNSYMMETRY | 80 |

## TYPE-S

圧倒的なパワーと最高速の伸びは、確実な速さを約束してくれるが、まったく峠には向いていないため、かえって乗りこなすのは難しい。ただし、左ページで紹介したゼロヨンは最強。

## TYPE-T

何とオマケマシンはこの小さなクルマ。性能はどのパラメータも最低に近く、もちろん非常に遅いために、勝とうと思ったら選ばないほうが無難。とはいえコイツで勝ちを狙うのもまた面白いかも。

グルーヴ　オン　ファイト
# GROOVE ON FIGHT

●アトラス●発売中●対戦格闘●5,800円(通常版)、7,800円(RAM同梱版)●最大4人プレイ可能●マルチターミナル6、拡張RAM対応●全年齢推奨

## キャラ別必殺技詳細第2弾(お梅&お種、レミ、ファルコ)

## 豪血寺お梅&お種

なんと、あの豪血寺シリーズおなじみのキャラ、お種&お梅の2人が文字どおり合体／ 力を合わせて2人で1キャラとして、背中合わせに相手を背負ったままで戦うぞ。

### お梅&お種の特徴は？

2人で1キャラなので使いにくいかと思えるが、実はとんでもなく使いやすいキャラなのだ。背負っている相手を武器に、リーチの短さやキャラの大きさをカバー、通常技も複数ヒットするものが多く、攻撃力もなかなか高い。使って損はないキャラだ。

お互いをたすきで縛り、協力して戦うお梅&お種。旧シリーズの技も持っている。

## 各必殺技解説

### 岩砕歯 (⬅ため➡+Ⓟ)

シリーズ通して使っているお種&お梅の飛び道具。はめている入れ歯を飛ばす。弱と強とで性能の違いがあり、弱はゆっくりとしたスピードで真横に飛ぶ。強ははじめのうち横方向に飛ぶが、後半は上空に上がる。弱は連続技に組み込み、強は相手の飛び込みを読んだ時の対空に使う。

スピードそのものは速くないが、連続技にも使えるのだ。

### 甲式岩砕歯 (➡ため⬅+Ⓟ)

前ためという特殊なコマンドながらも非常に使える必殺技。これも「岩砕歯」と同じく入れ歯を飛ばすが、飛ばした入れ歯がヒットした相手に一定時間噛み付き、相手を行動不能に陥らせるのだ。その隙に威力の大きい技をヒットさせることも可能だ。ただし技の隙は大きい。

飛ばした入れ歯が相手に噛み付いている間に攻撃しよう。

### 威嚇顔 (⬇ため⬆+Ⓟ)

地上から凄まじい形相を見せて相手を吹き飛ばしてしまう対空必殺技。弱と強の違いは飛び上がる距離とヒット数の違いだ。攻撃発生の速度が速く、判定も強いので頼りになる技だといえる。顔の出る方向が斜め上なので後方の攻撃には弱いという弱点もある。

前方ダッシュ中に出すと残像が付き、威力、ヒット数もアップ。

### 母堂降臨 (弱Ⓟ+強Ⓟ)

お種&お梅の母親、豪血寺お志摩の虚像を落下させる技。ボタンを押すときに方向キーを入れておけば、お志摩の落下地点をある程度操作できるのが特徴だ。落下するまでに時間がかかるが、相手の動きを見越して出しておくといい。

方向キーを前方に入れながら入力すると前方に出る。

後方に入れれば後ろに出る。相手の出鼻をくじこう。

### 星流乱舞弾 (➡+Ⓟ連打)

これもシリーズ通してお種&お梅が使っている技の1つ。手足から複数の気砲を飛ばす。強で出すと出始めの1発だけ相手に対してホーミングする気砲を撃つことができる。方向キーとパンチボタン連打が必要なので、パッドでは出しにくい技かもしれないが、頑張って連射しよう。

今回は多少出が遅いので、連射力が必要とされる。

### 天舞脚 (ジャンプ中に⬆⬇+Ⓚ)

空中で出す必殺技。ドリル状になって地上にいる相手に突っ込んでいく。弱と強の違いは軌道とヒット数。技の発生速度、前後の隙ともに申し分なく非常に使える技だ。しかも空中から地上にいる相手に低い位置でヒットした場合、地上の通常技につなげることができるのはすばらしい。

この技から地上技につなげたら、キャンセル必殺技を入れれよう。

### ストレスシュート

### 一族 (⬇⬇+Ⓚ)

お梅&お種の号令により、豪血寺一族が集団で突進してくる技。号令をかけてから集団が来るまで少し時間がかかるが、ヒット数攻撃力共に高い。懐かしいキャラ達に注目。

必ずお梅&お種の後ろから出てくるので、画面端を背にして出すと効果的だ。

### コンボ技

### 地舞脚 (⬅ため➡+弱Ⓚ、⬅➡+強Ⓚ、⬅➡+回)

気をまといながら横に回転して相手に突進していく技。最初の攻撃のリーチが短いので、距離があると連続攻撃にできないことがある。他キャラのコンボ技に比べてヒット数が多いのが特徴だ。

横に移動しながら攻撃するがその移動距離は短い。

 イラスト：村田蓮爾　※コマンドはすべてキャラクターが右向きのときのもの。Ⓟ＝パンチ、Ⓚ＝キック、㋛＝ごっつい攻撃、回＝回り込み攻撃

# 乙霧レミ

魔女の血筋を引く良家のお嬢様だが、背後に凶悪な顔(?)の巨大音符をお供に、果敢に戦ってくれる。音符を使った攻撃が数多くあり、音楽好きな一面を見せてくれる。

## レミの特徴は?

必殺技の多くがため技なので、コマンド入力が苦手な人におすすめのキャラ。飛び道具、対空技など一通りのもは揃っているので万人に向いている。ただリーチが短かく、通常技の形が特殊など欠点もある。コンボ技の始動が長いのでそれを利用したい。

いちいちレミが動くたびに凶悪な表情を見せる音符。その正体は未だ謎に包まれている

# 各必殺技解説

## イル フィロ (⬅ため➡+Ⓟ)

お供の音符が鎌状の飛び度具を放つ技。技の発生時間が比較的遅いので、連続技には組み込むことはできない。しかし低い姿勢から打つので、相手の上段攻撃を避けながら攻撃したり、遠くから相手を牽制したりするのには最適な技だ。弱は平行に、強は斜め上に飛んでいく。

一度しゃがみ姿勢をとるので、技の発生は遅い。

## カプリオーラ (⬇ため⬆+Ⓟ)

低い姿勢から鎌状になった音符を持ち、上空に跳ね上がる対空技。対空だけでなく、地上の敵を切ることもできる。前方ダッシュ中に出すと残像が付き、攻撃力や威力がアップするのも特徴だ。レミの技の中でも数少ない連続技にも組み込むことが可能な技の1つ。

コマンド入力から技の発生まではかなり早い技だ。

## コルノ リフレッソ (弱Ⓟ+強Ⓟ)

背中の音符を楽器のホルンに変形させて、衝撃波を放つ技。技の発生速度が遅いが、強パンチをヒットさせ、キャンセルすれば連続技に組み込むことができる。射程距離が短いので、近距離戦での牽制などに使いたい。上空への攻撃判定も大きいので対空にも使える。

飛ぶ距離はかなり短いが、飛び道具を消す効果はある。

## ポルタメント (ジャンプ中に⬆⬇+Ⓟ)

ジャンプ中に出せる技で、音符をナイフに変形させて空中から相手に突進していく。弱、強、ごっついボタンで軌道が大きく変わる。弱はほぼ真下に、強は遠くから斜め下に、ごっついボタンはかなり遠くへ飛んでいく。ジャンプ攻撃からキャンセルして連続技にすることも可能。

二段ジャンプ中にも出すことができる。

## ラ モルテ (ジャンプ中に弱Ⓟ+強Ⓟ)

空中でコマンド入力すると、レミが悪魔に変身、鎌や炎で空中から攻撃する。パンチボタンを押すと炎を吐き、キックボタンを押すと手に持った鎌で攻撃する。ボタンの強弱で各攻撃の軌道やヒット数が変化するのも特徴だ。空中移動のスピードもかなりアップする。

かなり体が小さくなるのでやられ判定も小さくなる。

## ストレスシュート

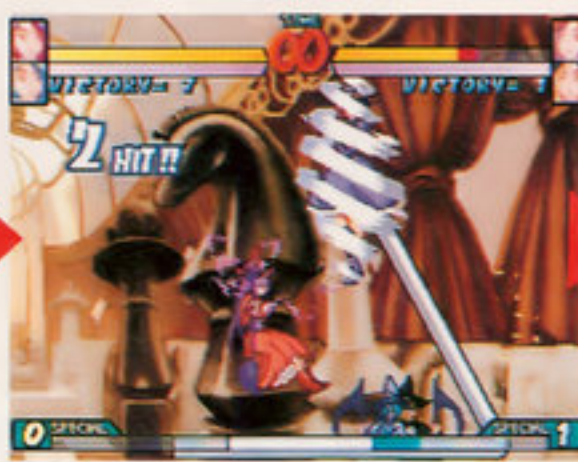
## レクイエム (⬇⬇+Ⓚ)

コマンドを入力すると、突然レミがパイプオルガンを弾き始める。するとレミの後方から巨大な死神が現れ、手に持った鎌を振るうという技。技が出るまで時間がかかるが、威力は申し分なく、対空にも使える技だ。

技が出るまでのモーションがかなり長いが威力は高い。

## コンボ技

## トライアングル (⬅ため➡+弱Ⓚ、⬅➡+強Ⓚ、⬅➡+回)

横、斜め上、斜め下の突進でトライアングルを形成する。1発目の始動攻撃がかなり長く、使い勝手のいい技だ。ただし2発目以降は相手の後ろに回り込むため、コマンドも逆にしなければならないのが慣れるまで難しい。しかし、威力も大きいので、チャンスがあれば常に狙いたいコンボだ。

最初のコマンド入力以外はためは必要ないので注意。

GROOVE ON FIGHT 楽しみ方 その1

# 付いている機能はトコトン使え! 多人数プレイが超楽しいのだ

この「グルーヴ オン ファイト」は、1Pプレイや2P対戦のほかに、マルチプレイヤー6を使って最大4人まで対戦することが可能なのだ! 友達など、ある程度人数が集まったら、この多人数プレイに挑戦するのも面白いぞ。基本的にタッグマッチなので、仲良くプレイしよう。

多人数プレイのときは多少操作方法が異なり、チームのリーダーとパートナーを決めなければならない。戦闘ラインと応援ラインに分かれ、弱パンチと弱キック同時押しでタッチしていく。もし戦闘ラインで味方がピンチになっていても、画面内の応援ラインに味方がいないと援護攻撃はできないので注意が必要だ。

マルチプレイヤー6を使って…

4人同時プレイ!

# ファルコ

一見おだやかな紳士に見えるが、普段はかなりおどけているようだ。しかし勝負となると恐いほど真剣になり、顔つきまで変わってくる。あらゆるギャンブルに精通している。

## ファルコの特徴は?

手に持ったステッキを使った攻撃や、懐に隠し持ったカードを使った攻撃が多い。老体に似合わずその動きは軽快で、相手の目をくらますトリッキーな技も多く、使っていて楽しいキャラだといえる。ギャンブルに関した技が多いのも特徴的だ。

挑発ではおどけて帽子からハトを出すファルコ。「リバーサル スロット」でもハトが出る。

## 各必殺技解説

### ブラフ シャッフル (⬇⬊➡+Ⓟ)

懐からカードを取り出し、一瞬でシャッフル。目にも止まらぬ速さでそのカードを投げる。いわゆる飛び道具だが一度カードを投げたあと、もう一度パンチボタンを押すと追加のカードを投げることができる。ボタンの強弱で軌道を変えることが可能だ。

弱の「ブラフ シャッフル」は真横に飛ぶ。連続技に使うならこの弱を使いたい。

強のカードは一度地面に落ちて跳ね返ってくる。2枚目をいつ投げるか?

### フェイス オア バック (➡⬇⬊+Ⓟ)

高速で回転しながらジャンプ、回転中にパンチボタンを押すとカードを投げることができる。ボタンの強弱でジャンプ軌道とカードを投げる角度が変わってくる。弱は真下に、強は斜め前方に、ごっついボタンは上空で真横に、それぞれカードを投げる。

弱の「フェイス オア バック」はショートジャンプして相手の目の前に来る。

空中にいるときにパンチボタンを押すとカードを投げることができる。

### リバーサル スロット (弱Ⓟ+強Ⓟ)

パンチボタンを同時押しすることで、ファルコの頭上にスロットマシーンが現れる。このスロットの出目によってさまざまな現象が生じるのだ。自分に有利なものばかりだけでなく、ときには自分に不利な状況に陥ることもある。オールセブンが揃うと……!?

頭上のスロットは数種類の絵柄がありランダムで揃ったり揃わなかったりする。

絵柄によっては空中からコインやハトが相手に向かって振ってくるぞ。

### インサイト ダッシュ (⬇⬊➡+Ⓚ)

相手が出した攻撃を投げ以外すべて無効にしながら前方に進んでいく技。相手が攻撃を出してこないと大きな隙が生じてしまう。もし相手の技をこの技で受け止めた場合、特別なガードポーズが出て、手にしているステッキで相手を上空に吹き飛ばしてしまう。ボタンの強弱の違いは、進んでいく距離に現れる。攻撃力が高く相手の攻撃を先読みしたら狙いたい。

相手が攻撃を出さないと、このあと大きな隙ができる。使い所が難しい技だ。

### ストレスシュート

### ストーミー ポーカー (⬇⬇+Ⓚ)

コマンドを入力するとジャンプし、空中から巨大なカード状の気砲を連続して地上の相手に投げつける。威力は大きいが、技が発生するまでの時間が長く、その隙に相手に攻撃されてしまう恐れがある。しかし地上でコマンドを入力してもジャンプするので地上技をすかす効果がある。使い所に注意したい。

巨大なトランプを投げつけるが、その絵柄はロイヤルストレートフラッシュだ。

### コンボ技

### スリーキャラクターズ (⬇⬋⬅+弱Ⓟ、⬇⬋⬅+強Ⓟ、⬇⬋⬅+Ⓒ)

麻雀の牌である白、發、中を投げる飛び道具系のコンボ。通常技からキャンセルしてもコンボとして成立するので、積極的に使っていきたい技の1つだ。入力が多少難しい。

白で相手をよろめかせ、發で浮かせて中でフィニッシュする。

## GROOVE ON FIGHT 楽しみ方 その2

## 実はまだまだあったオマケモードのグラフィック

前回紹介したおまけモードだが、この中に、「グルーヴ オン ファイト」以外に、旧豪血寺シリーズのイラストが入っていることが発覚した／ 出現条件はまだ不明だが(次々号公開予定!!)、20枚以上のイラストが収録されており、今まであまりメディアに出ていないイラストも収録されているので豪血寺、村田蓮爾ファンは必見だ。

旧豪血寺シリーズの一族が集合した家族写真のようなイラスト。こう見ると人種がバラバラだ。

なにやらポストカードのような絵柄のキースとクララ。シンプルな色使いと構図が村田氏らしいイラストのひとつ。

やはり豪血寺といえばこの2人を抜きには語れない。今回はキースの息子のみ登場している。

# 機動戦艦ナデシコ ～やっぱり最後は『愛が勝つ』？～

●セガ ●発売中 ●5,800円 ●アドベンチャー ●全年齢推奨

## ナデシコ恋愛講座 ～実践編～ キャラ別恋の傾向と対策 PART2

### エステバリス隊 3人娘の場合

"いかにも"といったデートシーンがこそばゆくもたまらない「ナデシコ」。発売から1週間、もうお目当ての女の子は落とせただろうか。制限時間がキツくてどうも……とお困りのプレイヤーに、前回フォローしきれなかった、エステバリス隊3人娘攻略の手引きをお届けしよう。シチュエーション別解説もあわせてチェックして欲しい。

### デートシーン回答の見方

今回は感情度が普通の状態～ハートが1、2つ浮かんでいる状態で可能なデートについて紹介する。難易度は上が最も低く、下に行くほど高くなる。なお、感情度の変化はキャラによっても差があるので参考までに。

○=感情度1段階アップ
△=感情度1／2段階アップ
×=感情度1～1／2段階ダウン

## スバル・リョーコ

DATA AGE 18 HEIGHT 165cm WEIGHT 49kg 3SIZE B83cm/W58cm/H83cm

リョーコ: テンカワって女の子と付き合ってたことあるのか？

### 『どうしたらいいのかわからない』そんな気持ちをリードして

江戸っ子気質でサッパリとした性格のリョーコ。裏表のない彼女のこと、こちらに好意があることは目に見えてわかるのだが、どうも人に想いを伝えるのが苦手のようだ。ややもすれば「このまま友達の関係でもいいか」などと勝手に自己完結しかねないため、恋愛に関してはこちらから強引に連れ出すくらいの押しの強さが必要だ。

**総評** 熱しやすく冷めにくいタイプ

難易度の低いシチュエーションなら、1～2回しか会っていなくてもデートに誘える。そのため、繰り返しデートをすれば、いとも簡単に攻略できる。また、しばらく会わなくても1度上がった感情度は、まず下がることはないため、好意度も上がりやすい。実際、それほど気負わずともナチュラルにいい関係が築けるはずだ。

例題 どうするこんなシチュエーション

**設定 同級生/バスケの試合/1対1の勝負**

「女子に負けたら恥だぞ、恥！」とアキトを挑発するリョーコ。ボールを奪いたいところだが？

「ボールの下から突き上げる」…○
彼女との実力差は明らかだが、自分なりのやり方でボールを奪おうとする真摯な姿勢が好印象に。男らしくいこう。

「ボールを持った手を攻撃」…△
おちゃめな行動も時と場合によりけり。真剣勝負に水を差すのもどうしたものか。本当ならこれファウルだし。

「口で攻撃」…× 論外

いかにも体育会系の彼女らしいシチュエーション。こちらを試すような態度がまたらしい。凛とした表情も◎。

**設定 探検家仲間/洞窟/敵から逃げる2人**

トロッコで逃げ出し、安心したのもつかの間、線路は先で2つに分かれていた。素早い決断を。

「右の路へ行く」…○
断言した根拠はないようで実はある。ちょっとした洞察力で「コイツ頼りになるかも」と思われればしめたものだ。

「トロッコを止める」…△
どっちに行くのか迫られ、トロッコを止めるという独創性は買うが、普通はまず助からない。後先を考えた行動を。

「はっきりしない」…× 論外

居心地は最悪だが、ジェットコースターよりよっぽどスリルは味わえる。トロッコ内が狭いのもメリットか!?

**設定 恋人同士/映画館/居眠りするリョーコ**

リョーコの提案で映画を見にきたが、ものの数分で彼女は熟睡してしまう。さてどうするか。

「そのままほっとく」…○
あんまり気持ちよさそうなので、このままでもいいかというわけで。ラブコメな展開でもそれでよし。

「リョーコの鼻をつまむ」…△
こんなにも無防備な寝顔を見ていると、ついいたずら心がムクムクと。まあこれはこれで悪くない選択だと思うけど。

「映画館から出る」…× 論外

設定からして「居眠りする」だから体勢はおのずとこんな具合になるでしょう。幸せな気分にひたれます。

## アマノ・ヒカル

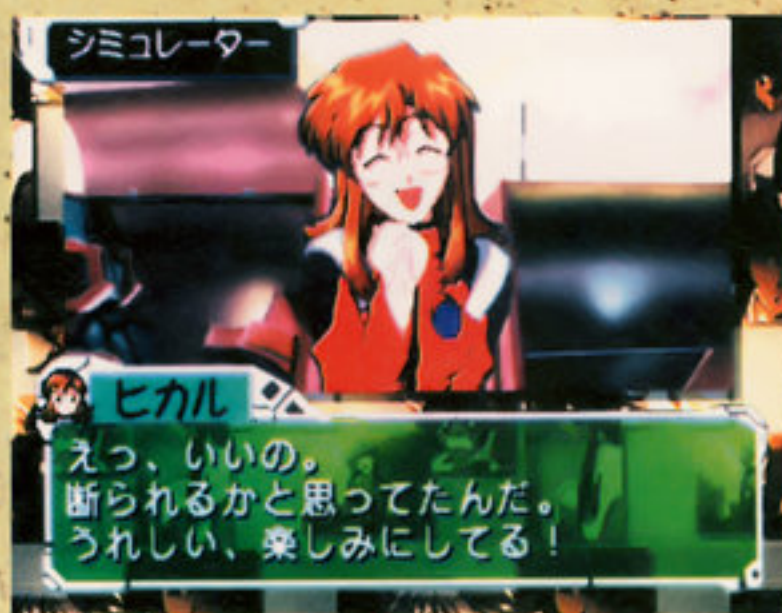
DATA AGE 18 HEIGHT 152cm WEIGHT 42kg 3SIZE B82cm/W56cm/H84cm



### いまいちつかみどころのない女の子だけど……

明るく能天気な言動のため、意外に真意が測れないヒカル。他人の目を気にせず好きなものは好き、と主張する姿勢は立派だ。しかし、一方で恋愛に関しては過去の苦い経験からか、無意識に1歩引いてしまうところがあるようだ。あえて気にせず自然体で接するのが一番か。

### 総評 同じ作品のファンだから意気投合は早いぞ

ある程度親しくなると、突然感情度が上がらなくなる。それでも確実に変化はあるのであきらめずにアタックしよう。ちなみにリョーコとの仲が進んでいると攻略はまずムリ。覚えておこう。

例題 どうするこんなシチュエーション

**設定 敵同士/武家屋敷/仇討ち**

親のカタキ討ちを理由に、くノ一（？）に命を狙われるアキト。相手にするのはたやすいが……。

「受ける」…○
全力で勝負することで、ヒカルもいよいよノッてくる。最後は彼女が「なるほど」というオチで締めてくれるぞ。

「かわす」…△
無抵抗も結構だが、それならこのシチュエーションの意味がない。彼女を喜ばせたいならもっと役になりきること。

「突く」…× 論外

デートというよりは、チャンバラ遊びに近い感覚で楽しもう。くノ一というわりに剣士の格好してるのはご愛敬。

**設定 売り子と客/同人誌即売会/本を買いにくるアキト**

列に並んだアキトだが、目的の本は前の人でちょうど売り切れ。謝るヒカルにどう答えよう？

「ヒカルちゃんを見に来たという」…○
いきなり口説いてなんとする!? という状況かも知れないが、これはバーチャルルームだし。その心意気やよし。

「かわりに握手してもらう」…△
「さすがに握手を求められたのは初めてだわ」と照れつつも反応は悪くない。1.ファンの行動としては合格点だが。

「本がないかしつこく聞く」…× 論外

これぞヒカルというシチュエーション。普段と同じ格好か、と言うなかれ。これも一種のコスプレには違いない……。

**設定 自然保護員同士/大草原/密漁者の取り締り**

ハンターのアジトに迫った2人。こらしめてやりたいが、敵は銃を持っている。どうする？

「あいさつしてスキをうかがう」…○
最もダメそうなやり方だが、懐に飛び込んでしまえばなんとかなる!? 無謀だが結果は上々で、ヒカルも大満足。

「ジグザグに走って向かう」…△
アニメのヒーローじゃないんだから、そんなことしても弾をよけられるわけはない。だが意外にウケはいいようだ。

「石で銃を狙う」…× 論外

いつのまにか捕まっているヒカルがかなり謎だが、複雑な事情があるのだろう。都合のいい展開がなかなかイカス。

## なぜなに 恋のお悩み相談室

ゲームを進める中で生じるちょっとした疑問。なぜなぜどうしてそうなるの？　それにはきちんと理由があるわけで。そんな「ハテナ」に答えつつ、システム部分にも踏み込んだ解答を提示していこう。意外に知らなかった事実もあるので、現在お悩みでない人もご注目！



### Q.選択肢にあわてて答えてよく失敗するのですが

タイムリミットは短いようでけっこう長い。あせらせるような効果音に惑わされないように。答えるまでの時間が早いほど、何かいいことがありそうだが、そんなことはないので時間をめいっぱい使って答えよう。

### Q.どうして同じ感情度でもデートに誘えなかったりするの？

デートによっては、女の子の好意度が一定以上に上がっていないとできないものがあるのだ。よって、デートに誘うときは、相手の女の子の好意度を考慮することが大切だ。適切なデートに選ぶようにしよう。

### Q.デートに断わられまくってショックが大きいです…

よさそうなシチュエーションは難易度が高めなので、初めは避けた方が無難だ。しかし、デートに断られた場合も感情度は上がるので、そう悲観したものではない。別のデートで再度誘ってみるのも手だ。



場合によっては、普通に会話するよりも感情度がアップすることもある。

### Q.怒った女の子がぜんぜん機嫌を直してくれません

一度不機嫌になった女の子は、直接話してもなかなか普通の表情には戻らない。そんなときはジュン、ゴート、プロスペクターの3人に頼むといい。家出されてしまうと、他の人の好意度も下がってしまうぞ。



何度か彼らと会って親しくなれば、怒り顔の女性をなだめに行ってくれる。説得を依頼するキャラによって、成否の度合いも変わってくるぞ。

## マキ・イズミ

**DATA** AGE 18 HEIGHT 177cm WEIGHT 56kg 3SIZE B86cm/W60cm/H88cm

**例題** どうするこんなシチュエーション

**設定** 恋人同士/公園(噴水)/噴水に落ちてしまうイズミ

「水遊びって童心に帰るようでいいわね」と夢中なイズミだが、転んでしまいびしょ濡れに……。

「タオルを貸す」…△
と、思ったものの、あいにくタオルは持ち合わせていなかった!? ちょっとしたひっかけ問題なのかもしれない。

「ジャンパーを貸す」…◎
というわけでこれが正解。家に帰るまでの一時しのぎとはいえ、濡れた服を隠すには十分だ。悪い気はしないしね。

「水をかける」…× 論外

味わいどころ
テレビ本編では浮ついた話がなかった人だけに、いろんな意味で新鮮。でも「イズミちゃん」は違和感あるなあ。

### ハードな過去を持つゆえに閉ざした心を溶かしていこう

どこか斜に構えるような態度のくせ、しょうもないジョークを好む、ちょっと妙な女の子。過去に婚約者が2人いたが、その両方に先立たれているため自分を不幸を呼ぶ女だと思い込んでいる節がある。そんなことでは新たな恋も始まらない。なんとか過去の呪縛から開放してあげたいが……。

**設定** クラスメイト/夕方の教室/下校の準備

部活帰りのアキトを1人、待っていたイズミ。「これがどういう意味かわかる？」と言うが!?

「気持ちを聞く」…△
うすうす感づいているのに、それ以上しつこく聞いては野暮というもの。その気持ちはわからないでもないけどね。

「わかってあげる」…◎
このようなシーンでは相手が何も語らずとも、察してやるのが男というもの。お互いこれ以上言うのは照れるしね。

「わからないままでいる」…× 論外

味わいどころ
セーラー服姿のイズミってのも驚きだけど、よく考えたらこの人まだ18才なんだよね。おかしくないはずだけど。

### 総評 バーチャルルームがカギを握る

始めはまったく感情度に変化がないが、10数回話すと好感度に線が通り、そこからようやくデートが可能になる。仮想の世界でなら多少ガードがゆるくなるため、実質上そこからが勝負。根気よく攻めること。

**設定** 恋人同士/ショピング/下町でお買いもの

甘いものに目がない彼女は人形焼き屋に興味を示す。でも今日は買い物にきたはずだけど？

「人形焼きを食べようと言う」…△
会話の流れからいくとひっかかりやすいが、今日はつき合い始めた2人の記念の品を買いにきたため適当ではない。

「通行手形を買ってあげる」…◎
いきなり何だが、イズミはいたく気に入った様子。あまつさえ一生大事にするとまで……。これが正解なのか!?

「趣味が合わないので帰る」…× 論外

味わいどころ
人形焼き、通行手形のいずれにせよ、かなりブッ飛んだ会話が味わえる。こんなキャラクターだったか、イズミ？

## ためになる! ナデシコちょっといい話

### 傷心のパイロットは傷つきやすい

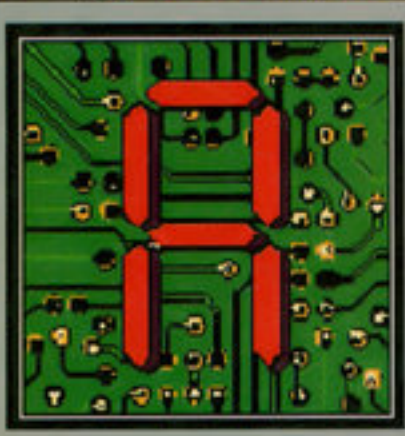
戦闘時にそれぞれのクルーが敵から受けるダメージは、その時点での感情度に大きく左右される。たとえば、思いっきり嫌われていると、ターン数に比例してその女の子の受けるダメージは深刻なものとなる。感情度の低い娘が多いと、フォローしきれずにやられてしまうぞ。

感情度の高いリョーコは無傷だが、怒り顔のメグミ（ナデシコ）は半分近くダメージを受けている。放っておくと危険だ。

### 逆に機嫌が良いときは

普通、味方機の援護は自機のエネルギーが残り少ないときにしか受けられない。しかし、感情度が上がっているキャラは、エネルギーに余裕のあるときでも頻繁に援護に来てくれるのだ。その上、こちらがカバーに回った場合でも、敵に与えているダメージも多いので、戦闘がかなりラクになる。

### POINT やっぱり最後は『愛が勝つ』!?

結論からいうと、わざわざ男性パイロットと仲良くなるより女性パイロットの感情度を上げたほうが効果的だし、何より華やかでいい。善戦するもしないも自分次第という設定も燃える。やはりサブタイトルはダテじゃない、ということか。(でも本命じゃないときはほどほどにね……)

アラウンド ザ デジアナ ワールド

# Around the DIGIANA world

## マルチメディア通信 ―― 大谷和利

PROFILE
テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」（ソフトバンク刊）、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」（共にBNN刊）、「マウスの球」（アスキー刊）など。花房山通信（http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/）も見てね。

隔週連載 Vol.7

## ネットで探すスパイ（？）グッズ

前回はアナログ的な話題としてロシア製カメラのロモを扱った。今回は、その延長というわけではないが、インターネット上でロモのようなコンパクトカメラを探す過程で出会ったスパイグッズの話題をテーマに書き進めてみよう。

### メカものの原点

僕はもちろん戦争自体には反対だ。しかし、国家が採算度外視で機能性最優先の製品群を作り上げるという意味で、戦争がさまざまな技術革新の原動力となってきたことは否定できない。そして、その過程で生み出されたミリタリーグッズやスパイグッズには、メカものの原点とでもいうべき魅力があふれている。軍服や勲章、ワッペン、リュックなどは放出品屋に行けば揃うのだが、残念なことに僕の興味の中心は「実用的」かつ「メカニカル」なもの（コスプレよりもバーチャロンと言うべきか？）にある。こうしたグッズはなかなか出回らないし、スパイグッズとなれば、なおさらだ。

ところが、冷戦の終結とインターネットは、そんな状況を一変してしまったようだ。ちょっとその気になって探してみれば、スパイグッズのオンラインショップなどいくつも見つけることができるのである。

### 究極のスパイ本

ネットをのぞく前に、洋書屋で見つけた本について書いておこう。ドーリング・キンダーズレー社の「アルテミット（究極の）スパイブック」だ。

別に怪しい出版物というわけではない。この本はさまざまなテーマを多数の写真と詳しい解説で紹介しているシリーズの中の1冊で、本来は子供の好奇心を満たすための図鑑のようなものである。他の巻は邦訳も出ているから、もしかすると、もうすぐ日本語で読めるようになるかもしれない。

この本の中に収められた写真はすべて実際に使用されたスパイグッズで、カメラから盗聴器、暗号生成・解読機など、諜報活動の必需品が詳しい解説と共に掲載されている。何といってもすごいのが、前CIA長官とKGBの元少将、つまりアメリカとロシアの諜報機関の大物が仲良く前書きを寄せているということだ。たとえ子供用だからといってまったく手抜きがない。

洋書屋にはインターネットに負けず劣らず面白い情報がある。ゲーム関係でも日本にはないユニークな雑誌や本を見つけることができるから、たまには行ってみてはどうかな？

### ゼロゼロセブン・イレブン、いい気分

で、そうした歴史的なグッズはさすがに手に入らないが、インターネット上には（少なくとも米国では）合法的に買えるスパイグッズを販売するオンラインショップが存在するのである。

例えば、ゼロゼロセブン・イレブン（http://www.007eleven.com/spyspies.htm）やインターギャラクティック・スパイショップ（http://www.awa.com/starshire/bintel.htm）、スパイショップス・インターナショナル（http://www.netside.net/spyshops/）などがそうだ。

売れ筋は、針穴のように小さな穴から撮影ができるビデオカメラとか、通話記録を電子的に記録する装置などで、一歩間違えば最近流行のストーカー的犯罪に結びつく危険性もないとはいえない。ショップ側は護身用、対犯罪用として販売している部分もあるようだが、こうしたものまで備えないと安心して暮らせない国も問題だ。

面白いのは、こうしたショップがスパイグッズとして販売しているものの中に日本の民生用家電製品も多く含まれていることで、今や諜報機関も予算がなくて日本製品に頼る部分が大きいのかもしれない。

僕は幸い他人のプライバシーを侵害する気がないのでこうしたサイトは社会勉強的にのぞくだけだが、別のオンラインショップでスパイものや軍用のコレクターズアイテムを買うことがある。たいていはカメラで、それらがくぐり抜けてきた歴史的な背景を想像しながらシャッターを切る。それはゲーム以上に想像力を刺激する遊びだ。

インターネットには有用な情報がないという人もいるが、それは何を求めるかで違う。インターネットの有効性を決めるのは僕たち1人ひとりなのだ。

ロシアのシークレットサービスが使用していたといわれる「フェドS」（ロシア文字ではC）。フェドはライカコピーとして知られ、多く出回っているが、このSタイプは希少だ。これはイギリスのオンラインカメラショップで見つけた僕の私物。

ドーリング・キンダーズレー社から出版されている「アルテミットスパイブック」。真ん中のライフルのようなものは超望遠カメラ。その右のトランプには地図が隠されていた。

インターネット上にあるスパイグッズショップ「ゼロゼロセブン・イレブン」（おそらくコンビニのセブン・イレブンのパロディ）。通話記録装置からマイクロビデオカメラまで当日発送の迅速サービスが売り物だ。

米陸軍通信隊が使用していたオリーブドラブ色のPH324（手前）は歴戦の傷跡がボディに残る。奥は日本のコニカ製だが、やはり米陸軍通信隊の刻印がある非常に珍しいユニットだ。前者は銀座の中古カメラ店で、後者はアメリカのオンラインカメラショップから購入したもの。

同ページの扱い品目には日本の民生用家電製品も結構含まれている。これは世界最小のオートリバース付きマイクロカセットレコーダー「ソニー・プレスマン」。日本ではその名も「SPY」の愛称を持つ。

The Future Is Now

SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

# SNK® WORLD '97

## MAKER'S COMMENT

FROM 梅本氏

うおー！ ラジオ出演をばらしたなー！（恥）うおー！ うおー！（暴走）どうしようー困ったなー！（困）恥ずかしいけど、とっても面白いから皆聞いてね（開き直り）！ そして、6月27日発売になる「真説サムライスピリッツ武士道烈伝」をお楽しみに！（仕事）

## SNK NEWS 号外

### あのティンクルスタースプライツ SSに移植決定！（ADK）

※画面はネオジオCD版のものです。

敵を撃つと爆発が連鎖、対戦相手に攻撃を送ることができる落ち物パズル的対戦型シューティングが、アーケード版完全移植&オリジナルモードでSSに乱入する。もちろん、アーケードや多機種版でおなじみのキャラクター、魔法学院の生徒達も、カワイサそのままでやってくるぞ。オープニングはADK初のアニメーション、新キャラの美鈴キサラギ（22歳・魔法学院教師）もパンダ（魔法学院校長!?）に乗って参戦と、SS版オリジナルの追加要素が盛りだくさん。発売されたら君もぜひTSSでヤッピールッピー！

### 読者イラスト大募集！ 全作品をゲームに収録

SS版TSSでは、さらにゲーム内イラストギャラリーで、ファンイラストの収録を決定！ 参加希望者は下記まで。優秀作には主人公ランのフィギュアなど豪華商品も用意。しかも応募作品は基本的に全て収録されるので、がんがん参加しよう。どうかよろしく！

〆切り：'97年7月20日必着
宛て先：SNK WORLD'97
TSSイラスト係まで

## 号外 SNK NEWS

### New ALBUM

ポニーキャニオン／2,548円（税込）
'97.6.4 ON SALE!!

当コーナーおなじみの梅本氏、ついに声優デビューか!? 今度のDJステーションは、前回好評だったドラマ部分を拡大したスペシャル版。ラジオでは放送されなかったシナリオも収録され、今、SNKキャラと企画宣伝部の熱い笑い、もとい戦いが開幕する。出演／テリー・ダック・ギース・舞・キム・Bマリー・キング・ユリ・京・紅丸・庵・ナコルル・右京・狂死郎・幻庵・天草・幻十郎・破沙羅・リムルル・チョイ・アテナ+SNK企画宣伝部：中村氏・梅本氏。全8編収録。

### 期待の NEOGEO DJ STATION 第2弾 ～SPECIAL ラジオドラマ版～

#### 「子安・氷上のゲムドラナイト」

子安武人氏と氷上恭子さんがパーソナリティをつとめる、ゲームラジオドラマ番組「ゲムドラナイト」。次回ドラマはあの「D-XHIRD」を予定。SNKのゲームも、またオンエアして欲しいね☆

毎週日曜 30分枠で放送中！

| 局 | 時間 |
|---|---|
| TBS/954kHz | 25：00～ |
| HBC/1287kHz | 25：00～ |
| MBS/1179kHz | 21：00～ |
| RKB/1278kHz | 24：00～ |

## ネオジオふりぃくス集いの間

愛知県／江ヶ滝さささん

木漏れ日の下で佇む舞ちゃんが、いい表情してるね。背景上方の樹の葉の色が凝ってるなぁ。

東京都／さいが氷子さん

先週に引き続きさいがさんのイラストを掲載。可愛い格好なのに、どこか挑戦的で勝ち気な顔の香澄には、もう降参。武士烈・天草と、サムスピファンには嬉しい今年。ぜひ次はサムスピも描いてね！

今号のK.O.I.

### Costume Play

窪田貴子さん

東京都／木下眞理子さん

素敵な写真をありがとう☆。掲載したので今号は家宝にすべし。でも、写真は切り抜かずに送ってねん。

いよいよ武士道烈伝の発売も間近。とかいうわけで、次回はサムスピ大特集。素敵な発表もあるから見逃さないでね！ なお、パンフセットの応募は〆切らせていただきました。現在は、SNKへの質問箱「HELP、U！」とメタスラポスター「メタルHI」、パンフ&FC入会申込書「ツアーでGO！」を募集中です。あと、6月から新コーナーを開設。募集は今日から。SNK関連ゲームで①好きなキャラ、②好きな技か武器、の各々1～3位を、理由込みで「ランキング」係まで送ってね。どうかよろしく！

宛て先
〒103 東京都中央区日本橋
箱崎町24-1
ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部内
「SNK WORLD'97」各係

SNKW通信 質問コーナーにおハガキをくれた方々へ。多かったRB餓狼SPとサムスピ関連の移植及びシステムについてですが、今はまだお答えできない状況とのこと。はっきり決まったらサタマガ本記事や当ページで即お伝えするので、今回は許してね。

# CHIN GENSAI

担当 麻宮

牽制、対空共に豊富な技数があり、使えば使い込むほど味の出る、ガムのようなキャラクターだ。

スペック
- 操作性
- リーチ
- 対空
- 2択
- 連続技

キャンセルの有無

| | | 近 | 遠 | 屈 |
|---|---|---|---|---|
| P | 弱 | ○ | ○ | ○ |
| P | 強 | ○ | ○ | ○ |
| K | 弱 | ○ | ○ | × |
| K | 強 | ○ | × | ○ |

## POINT 寝たきり老人は強いのじゃ!!

動きが遅く、使いどころの難しい必殺技は相変わらず。ただし、今回から望月酔という強力な必殺技が追加されたために、対戦ダイヤグラムでは上位に位置づけられている。この望月酔とは、ただその場に寝てしまうだけの技だが、追加入力することで龍蛇反蹋、鯉魚反蹋の2つの技へと派生する。この2つを使い分け、時々酔管巻翁を織りまぜるだけで初心者でも楽に勝てるだろう。

新技の酔管巻翁は弱が頭以外、強は足元以外が無敵になる。うまく使いこなそう。

望月酔から派生する鯉魚反蹋は地上、対空共に強力な返し技だ

## 基本的な攻めパターン

空中ぶっ飛ばしは攻撃判定が広いので、飛び込み時の技として一番適している。着地時には、しゃがみ強Ⓚにキャンセルをかけ、弱・瓢箪撃を出す。この瓢箪撃も弱、強と使い分けることで相手に2択を迫ることができるぞ。着地時に小ジャンプ空中ぶっ飛ばしを連発するのも固めとして有効だ。

空中ぶっ飛ばし攻撃 → しゃがみ強Ⓚ → 弱瓢箪撃

### 2択 2段技のジャンプⓅを織りまぜる

2択というほど大ゲサなものではないが、空中ぶっ飛ばしを2段技のジャンプ強Ⓟと使い分けて飛び込むことで、相手のガードタイミングを狂わせられる。

### 2択 中段効果の小ジャンプ強Ⓟを仕掛ける

小ジャンプ強Ⓟは中段技なので、着地時にしゃがみ強Ⓚと使い分けることで2択を迫れる。小ジャンプ空中ぶっ飛ばしを絡めると、なお効果的だ。

### フォロー 相手の攻撃を読んで弱柳燐蓬莱を出す

瓢箪撃の後は若干、硬直があるので、ガードされたら反撃を読んで弱・柳燐蓬莱を出してみよう。鯉魚反蹋や望月酔でフォローするのも一つの手段だ。

## 必殺技の特性

鎮の使う技は酔拳だけあって、トリッキーなものが多い。特に弱、強で無敵部分が異なる酔管巻翁や、性能の違う技へと派生する望月酔は使いどころを間違えると痛い目を見るので、性質、特徴共に把握しておきたいところだ。

**瓢箪撃** 遠距離強Ⓟやしゃがみ強Ⓚがヒットしたときに常にキャンセルをかけておきたい。弱、強で攻撃方法が異なる。

**柳燐蓬莱** 強は連続技以外の使用は控えよう。弱は打撃防御技なので、安心して対空に使える。ただし、出るまでに多少、隙あり。

**酔管巻翁** 弱は頭以外が、強は足元以外が無敵になる。見た目では弱か強かは分からないので、反撃は受けにくいのだが……。

**蝶翼鮭魚** 酔管巻翁にうっかり攻撃してしまった相手にはこれで反撃する。ただし、ガードされると格好の的になるので注意!

**回転的空突拳** 身体が回転している間は上、中段が無敵になる。使うなら隙の小さい弱を使おう。ガードされても反撃は受けにくい。

**望月酔** 対戦で猛威を奮った技。出がかりに無敵時間があり、寝ている間は地を這う技と一部の投げ技は喰らわない。

**龍蛇反蹋** 望月酔で寝ているところから相手に向かって飛びかかる。奇襲として使う以外には使い道はほとんどないだろう。

**鯉魚反蹋** 出が早く、さらに無敵時間まである。ガードされても反撃されにくく、判定も非常に大きい最強の技だ。

**轟欄炎炮** 前作ではケズリ値が猛威を奮ったが、今回のケズリ値は前作ほど凄くはない。先読み対空として使うといい感じだ。

## 酔拳爺さんの基本戦法

勝ちたければ望月酔で様子を見て鯉魚反蹋で反撃……と言いたいところだが、これは技が強いだけで自分が強いわけじゃない。飛び込みには上記の2択を絡めつつ、遠距離立ち強Ⓟで牽制、たまにキャンセル弱(強)瓢箪撃を出したり、下段攻撃を読んで鯉魚反蹋を出してみると効果的だ。接近時には弱Ⓟで牽制しつつ、不意に弱・回転的空突拳を出したり、小ジャンプ空中ぶっ飛ばしを連発して相手を固めてやろう。

望月酔は、こんな感じで相手の攻撃を避ける手段として使うのが好ましい。多用すると相手に嫌われるぞ。

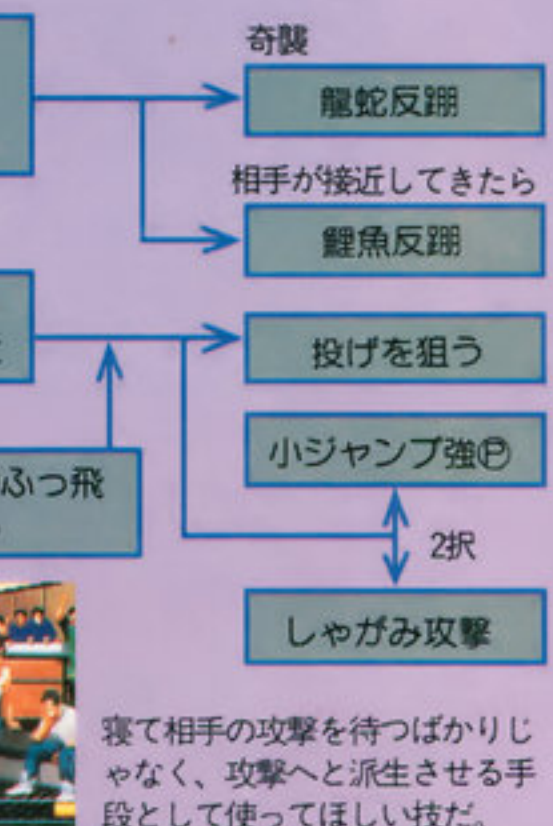
### 酔拳爺さんの使える通常技

**牽制 (遠) 立ち強Ⓟ**
リーチが長い。これに瓢箪撃や回転的空突拳をキャンセルして連係へ持ち込むのが基本だ。

**対空 しゃがみ強Ⓟ**
上方向への判定が強いので、出すタイミングをうまく合わせよう。しゃがみ強Ⓚもいい対空技だ。

## 派生 望月酔からの連係で相手を恐怖のどん底に!!

望月酔で寝てからの攻撃手段は右の通り。初心者はとりあえず接近して鯉魚反蹋を出しているだけでもなんとかなるだろう。ただし、これだけでは芸がなさすぎるので、寝りをキャンセルしてダッシュから投げか小ジャンプ強ⓅP、下段攻撃の3択を迫るだけでかなりバリエーションは広がるはず。多彩な連係で相手を惑わしてやろう。

- 望月酔(ぼうげつすい)(寝り)
  - 奇襲 → 龍蛇反蹋
  - 相手が接近してきたら → 鯉魚反蹋
  - キャンセルからダッシュで接近
    - → 投げを狙う
    - → 小ジャンプ強Ⓟ ↕ 2択 しゃがみ攻撃
    - 小ジャンプ空中ぶっ飛ばしを連発する

寝て相手の攻撃を待つばかりじゃなく、攻撃へと派生させる手段として使ってほしい技だ。

## 特別コラム "寝り"に支配された対戦台の恐怖

まだ対戦台が入荷して間もないとき、対戦は異常な盛り上がりを見せていた。1週間後、対戦台の周りが楽しい雰囲気から殺伐とした雰囲気に変わっている。「?」と思いながら乱入。相手の一番手は鎮。寝たまま起きない。近づいたら鯉魚反蹋。で、また寝る。完全な作業。しばらくの間鎮の猛威が続き、みんな対戦台から離れていった。どうプレイするかは自由だと思うが、対戦は駆け引きが楽しいということを多くの人に知ってほしいと思う今日この頃。

## 連続技

右に挙げている連続技が難易度、威力共に一番オーソドックスなもの。他では、しゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓟ→強・柳燐蓬莱というものがある。ただし、密着していないと全部は入らないのが欠点だ。大道芸的なもので近距離立ち強Ⓚ→轟欄炎炮があるが、決める機会は少ないだろう。

ジャンプ強Ⓟ → (遠) 立ち強Ⓟ → 弱・柳燐蓬莱

SEGA 公認!! AM1研

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」の4週連続攻略もついに最後。最終ボスの謎とともに裏話満載のインタビューも必見だ!!

# だいなまいと!

SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER!



## ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド

●セガ●好評稼働中●ガンシューティング●MODEL2基板

## 最強の敵が姿を現す!

1カ月にわたってお送りしてきた「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」のマップ攻略も今週が最終回。最終面であるステージ4は、ついにDr.キュリアンが創り出した最強の刺客が登場する。その強さはこれまでのボスとは比べものにならないほど強大無比だ。最後の力を振り絞って、全力で挑め!!

Magician TYPE 0

UNKNOWN

HOLD YOUR FIRE!

HOLD YOUR FIRE!

コードネームは「魔術師」。弱点は不明となっているが、腕や足など一部装甲が欠けている部分が弱点らしい。主人であるキュリアンをその手にかけ、エージェント達にも牙を剥く。

### STAGE4 終焉 The house of the dead

ステージ4には分岐がないが、ボスが次々と登場する難関だ。ライフ回復もできないことも考えて、いかにダメージを少なく彼らを処理できるかに命運はかかってくるぞ。

通路でもゾンビ達の攻撃はある。このようなところで無駄な体力を使わないように。数は少ないので難しくはないはずだ。

### CHECK ボス・チャリオット再登場

制御室でのイベントのあとの小さなスペースに、ステージ1のボスのチャリオットが再び現れる。色は違うが、強さと性質はまったく同じだ。右胸の装甲のない部分を集中的に攻撃していこう。倒すことができればすぐさま次のルートへと進んでいける。

斧を振り回す攻撃は弱点を撃つことで回避可能だ。鎧は数発ではがれる。

BOSS

THE THIRD RESEACH CENTER

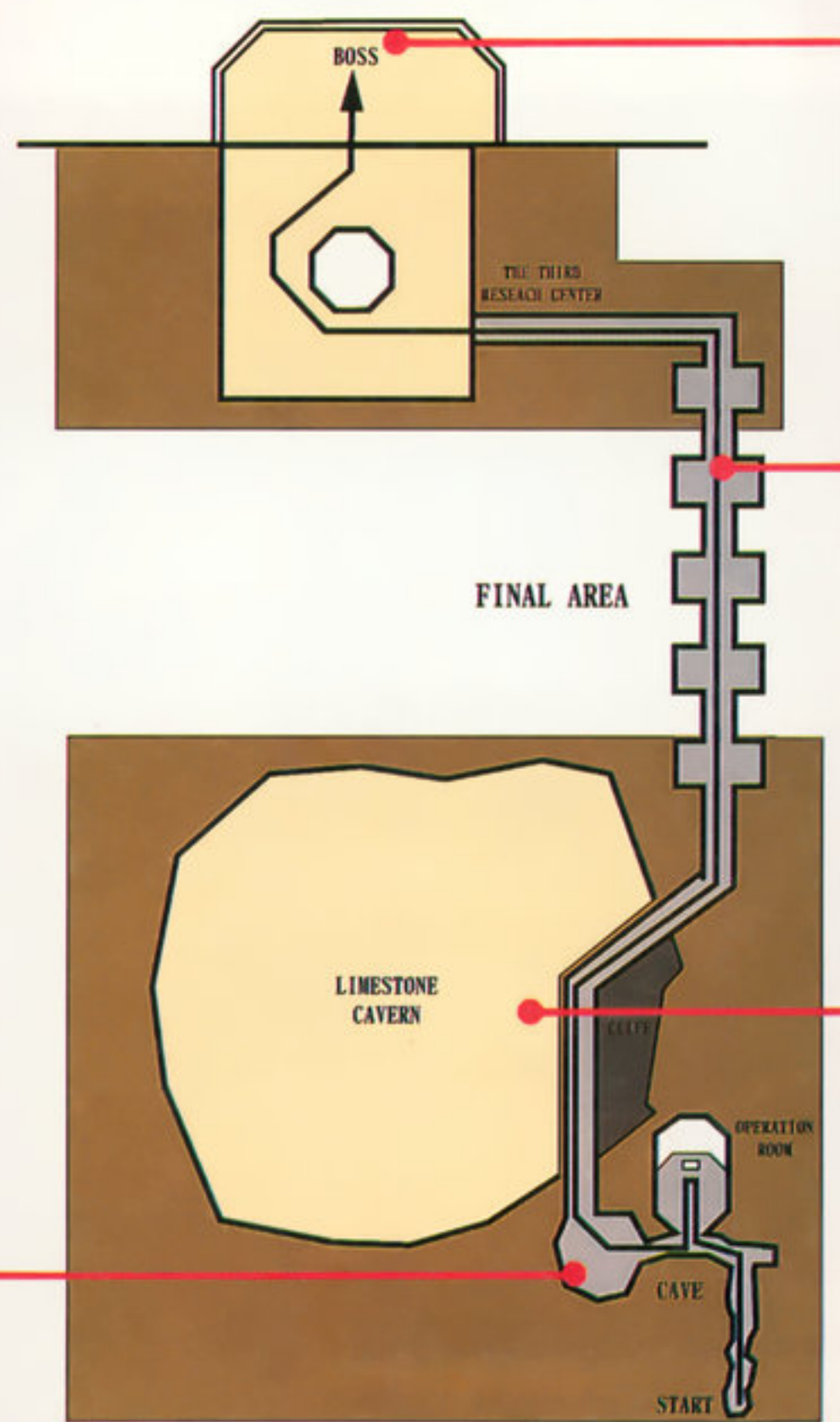
FINAL AREA

LIMESTONE CAVERN

CLIFF

OPERATION ROOM

CAVE

START

### CHECK 第2のボス・ハングドマン

続いて登場するハングドマン。遠距離からのコウモリを使った攻撃の後、自ら突っ込んでくる攻撃へと移る。遠距離攻撃はない。

第一段階ではコウモリを優先して撃ち、2段階目では左右に動く相手が止まったら全弾撃ち込むように戦おう。

### CHECK 最終通路での敵のラッシュ!

ハングドマンの攻撃のあと、最終通路に突入。ここではこれまで現れた主要な敵が、電撃が走るエリアごとに現れる。ただし、下級ゾンビなのでそんなに強くはない。

敵の攻撃が終わるといよいよキュリアンのいるエリアへと突入していく。

最終ボス&インタビューは次ページ!

4号連続特別攻略完結記念

# ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドスタッフインタビュー

今までにない題材のガンシューティングとして登場した「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」。開発時のエピソードをAM1研の精鋭スタッフが語る!!

## 設定や表現上のことも含めてターゲットを上の層に絞りました

本誌■まずはこの作品の企画が持ち上がった頃のお話をお聞かせいただきたいのですが。
小田■始まりは一昨年の12月なんですが、僕が「サンドア〜ル」の開発が終わった頃、うちでガンゲームをやるっていう話から始まりまして。どんなのがいいかということで、最初はポリスものとかいろいろあったんですね。で、1研としてほかと差別化したものを作りたいということで部長と話してて、じゃあゾンビものにしようかという形で決まりました。
本誌■あの映画的な演出はどのような形でお話が出てきたのでしょうか。
小田■そのへんは最初からあったことなんですよ。ストーリーをちょっとでも感じさせるようなものにするなら映画がいちばんいいだろうということで、プログラマーやデザイナーと話し合ってああいう作りにしようっていう話になりまして。それについての反対はなかったですね。
本誌■キャラクター設定が、よくある若者ではなく、30歳前後の人が活躍するというところも非常に珍しいと思ったのですが。
田口■小田のほうからもそういう話がきて、僕自身も品良く作りたいというのがあったんです。
小田■やってもらうお客さんの主要な層を成人以上にしようというのがありましたからね。最初からお子さまにはやってもらいたくないな、とか思ってましたから(笑)。もしそちらにターゲットを向けるのであれば、もう少しお化けっぽいものになってしまったと思うんですよ。そのへんの設定にはかなり苦労しましたね。
本誌■キャラクターの動きやエフェクト関係も目玉が飛び出したり、腕がもげたりかなりすごいですけど、デザイナーの方は苦労なされたんじゃありませんか?
田口■1体につき1〜2段階ありますから、普通の倍の労力ですよね。肉出したり、骨出したりって、見た目よりは苦労してるんですよ。モーションにも人も時間もかかってるし。数人のデザイナーが死にました(笑)。
本誌■動きは取り込みなんですか?それとも新たに作ったものとか。
小田■半々ぐらいですかね。最初は全部モーションキャプチャーでやろうって言ってたんですが、ゾンビっぽく大げさにやったりしてみたんですけど、ぜんぜん人間ぽい動きっていうか(笑)。そこでその取り込んだもを加工したり一から作ったりという形をとりまして。
本誌■モーションキャプチャーというと、最初からああいう動きをキャプチャーなされたんですか?
小田■そういうのは気にして撮っているんですけどね、やっぱりどうやっても人なんですよ(笑)。でも1面のボスだけはキャプチャーしたものを無加工で使ってます(笑)。スタッフにああいう人間がいましてね。
本誌■サウンド面ではセリフや効果音が特に目立っていますが。
小田■セリフはとにかく数が多いんですよ。MODEL2で出せる音の容量は決まってるんですね。セリフがその半分ぐらいを占めちゃったんで、残りの少ない容量でどうやってSEを割りあてていくかっていうところでかなり苦労しましたね。
本誌■そのほかに開発上で苦労なされた点はありますか?
三本木■MODEL2でガンゲーム作ったというのが1研では初ですからね。初めてのこと多かったですよ。たくさんの人が動くのは野球やってたから難しくはなかったですけど。
田口■最初の館を作るのが時間かかりましたよね。作り出すと止まらないというか、ドアの縁とかぜんぶ作りたくなってきちゃって、もしもそれやってたらずいぶん時間がかかってますよ。
小田■システム的に苦労したのが、当初参考にしていた「バーチャコッ

プログラム担当
**三本木万知**
同じくプログラマーの三本木氏。手がけた作品は「クールライダーズ」「タタコット」など。

プログラム担当
**大戸孝二**
プログラマー大戸氏はST-V関係作品のほか「エイリアン3・ザ・ガン」が代表作。

## FINAL BOSS Magician(マジシャン)
### 不思議な力を持つ最強の敵

Dr.キュリアンが作り上げた究極の生体兵器。命令を無視して暴走、まずは主であるキュリアンを手にかける。残像を残すほどの超スピードで浮遊移動し、これまでのボスのような物理攻撃ではなく、腕から発するエネルギー弾で攻撃してくる。弱点は腕や足にわずかに見えている本体の部分。それ以外を撃ってもダメージを与えることはできない。動いてから攻撃しても間に合わないので、相手の動く先に弾を撃っておく形がベストだ。

最初の攻撃パターンは高速移動からのエネルギー弾。銃を移動に合わせるのはかなり厳しい。移動先に銃の狙いを合わせておくのがいいだろう。

直接攻撃は対ハングドマンの時とほぼ同様だ。最終形態の攻撃はエネルギー弾を上空へ打ち上げる際の隙に弾を撃ち込む。本体への攻撃よりもエネルギー弾を撃つほうに専念しよう。

【FROM STAFF】「最終ボスということでカッコ良くて強いだろうという所から始まって、それをどうやって表現するかっていうので2日ぐらい考えましたね(笑)。その甲斐あってうまくまとまりました。攻略のコツは、もう弱点をうまく撃つしかないですね(笑)」(小田)

# ゾンビ的な動きを表現するのに数人が死にました(笑)

プ」は、敵が現れてサイトが出てそれを撃つという形ですよね。強い敵と弱い敵の差が、それぞれが「遠くにいる」「近くにいる」「狙いやすい」「狙いにくい」ではっきり区別できるんですよ。でもこのゲームでは、敵が歩いてきてだんだんターゲットが大きくなってきますよね。狙いやすくて確実に敵を撃てる状況でいかにゲームらしく難易度を調整するかで、非常に苦労しましたね。

三本木■むこうは飛び道具を持ってないですからね。1発で死なないようにしてみたんですが、プレイしている人の中にはちょっと戸惑ってる方もいるみたいで。

大戸■これは違う意味の苦労ですけど、「バーチャコップ」「ガンブレードNY」という社内に大きなライバルがいるっていうのはずっとプレッシャーだったんですよ。

小田■開発途中でいろいろな人が見に来るんですけどね、みんなワ〜ッって退いちゃう(笑)。感想を聞いた第一声が、これいいの?って(笑)。

三本木■逆にもっとやるべきだという人もいて(笑)。グチャグチャドロドロをどこまでやっていいかわからなかったですよ。

小田■最初はもっと酷かったんですよ。かなり残虐なことやってた(笑)。どこまで許されるかって、世界中から意見を聞いてやったんですよね。それで統一した結果がこうになったんですけど。ギリギリの線でね。

本誌■ご苦労の甲斐あって、かなりいい形でヒットしていますが、続編という話はありますでしょうか?

小田■「キャッスル・オブ・ザ・デッド」(笑)。学園ものなら「スクール・オブ・ザ……」(笑)。もう、第2弾どころか何でも作れる。でも、みんなの中では半年か1年ぐらい経たないとやりたいとは言い出さないと思いますけど(笑)。

本誌■MODEL3での可能性も?

大戸■すっごいグロいやつができるって(笑)。作ることはできても果たしてそれが耐えられるかどうか(笑)。

小田■反響によって続編を作るかどうかは決まってきますしね。可能性はあるとは思いますけど。

本誌■一方ではサターンへの移植という話も考えられますよね。

小田■プログラム的にも絵的にもMODEL2でもギリギリのことをやってるんですよ。ですから、まあ難しいことは難しいんですけどね。

田口■けどやれないことはないんじゃないかな。雰囲気さえ残っていれば問題ないだろうし。

小田■これもみなさんの反響次第ですよね。希望があればぜひ。

本誌■開発陣のみなさんから、こんなプレイをしたら面白いといったプレイ方法はありますか?

小田■1度でいいですからルートで出てきた研究員を全員助けてみてください。最終面で何かが起こりますから。あと、エンディングはある条件で変わりますんで探してみてください。全部で3つありますんで。

本誌■最後にプレイヤーの方々にひとことお願いしたいのですが。

三本木■「バーチャコップ」と違って、1発で倒せないところが戸惑うと思うんですけど、わかるとドンドン進めますんで、夏にはまだ早いけど楽しんでやってくれればと思います。

小田■5月病とか憂鬱な気分の人が多くなる時期ですけど、このゲームをやって憂さ晴らしをしてもらえればと。爽快感あふれるゲームにしてるつもりなんで、ストレス発散してください。

本誌■ありがとうございました。

企画担当
**小田隆志**
企画担当小田氏はテーマパークの企画からアーケードへ。代表作は「サンドア〜ル」など。

デザイン担当
**田口博之**
デザインの田口氏は「クールライダーズ」や「スカイターゲット」といった1研代表作を担当。

## CHECK 数多くのゾンビ達

さまざまなスタイルで登場するゾンビ達。すべてはDr.キュリアンの手により作られた者達だ。人造人間としているのが完成品で、ゾンビ化しているのはその失敗作という設定だということ。各々にはそれぞれ名前がつけられており、細かな設定などもなされている。モデリング化される前の設定イラストもイカす。

サム　エビタン　ハリス

左よりいちばんスタンダードな「サム」、腐敗の激しいゾンビ「エビタン」、鉄球を携えたたくましい「ハリス」の勇姿(?)。彼らを含め全25種類のゾンビが登場する。「それぞれの強さはホントに見た目で決めてます。細いのは弱いし、見るからにデカいのは体力ありますし。ぜんぶ僕が独断で決めました(笑)。どれも頭が弱点なのは同じですけどね」(小田)

## CHECK 主人公達の素顔とは

これまでのゲームにはない、大人の魅力を持った主人公達。「1Pと2Pではプレイしたときのセリフも違うんですよ。ソフィに会った時とか、1Pのローガンは婚約者だから名前知ってるんですけど、Gだと素っ気ないセリフが出るんですよ(田口)」

**トーマス・ローガン**
政府機関の特殊工作員。コードネームはEAGER EAGLE。その名のとおり情熱的な面を見せるが、いざとなったときには的確な判断力を発揮する。半年後にソフィと結婚予定。32歳。

**G(ジー)**
コードネームはSILVER FANG。ローガンの相棒ではあるが、その身上は謎に包まれている。感情的な起伏がなく、目的のためには手段を選ばない。推定年齢35〜40歳の黒髪の男性。

**ソフィ・リチャーズ**
Dr.キュリアンの研究所DBRcorp.に勤める研究員。主に生物のバイオリアクターの研究を行っていた。知的な外見とは裏腹に、気さくで活気のある女性。29歳。

# It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

トップスケーター攻略開始！

SEGA AM R&D DEPT. #3

今回はディレクターの菅野氏自らが「トップスケーター」の初級コースのライン取りを伝授！ いったいそのラインとはどんなものなのか!? 2つの例を挙げて解説！

## トップスケーター

●セガ●稼働中
●体感ゲーム（スケートボード）
●MODEL2基板

## ディレクター 菅野のイカすスケーティング講座

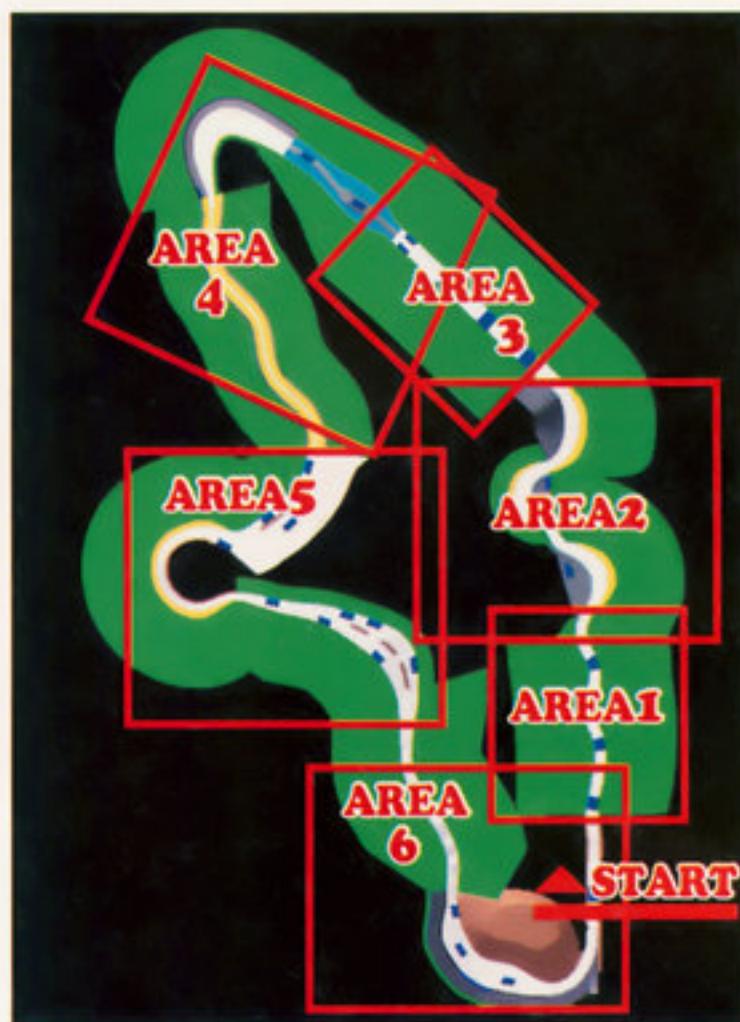
### 第1回 初級コース編

では実際にディレクターである菅野氏に登場してもらって走り方を伝授してもらおう。これが菅野流だ！

菅野顕二。1968年8月30日生まれ。(株)セガ・エンタープライゼス第3AM研究開発部 企画制作セクション所属、「トップスケーター」ディレクター。代表作「ジュラシックパーク」(1994)、「ファンキーヘッドボクサーズ」(1995)。趣味・ドライブ、読書、音楽鑑賞。

### 俺のラインがすべてじゃないぜ！

やあみんな！ オレが「トップスケーター」ディレクターの菅野だ。そこのキミ、"スガノ"じゃないよ、"カンノ"だよ。カンちゃんと呼んでくれ。というわけで、今回はこの俺が、俺流のライン取りを紹介するぜ！

と、その前にいっておかなきゃならないお決まりごとについて触れておこうかな。まず文中に出てくる"Ollie"は後ろ入力のジャンプ、そして"Nollie"というのは前入力のコトだから、きちんと頭に入れといてくれよな。で、今回はコースを6等分にして各エリアごとに解説をしているんだけど、もちろん、この走り方がすべてじゃないぜ。このラインを参考にするのはいいけど、この走り方に固執する必要はない。キミたちのオリジナルの走行ラインをどんどん研究してくれ！



これがコースマップと各エリアを示した図だ。どのエリアがコースのどの場所かをよ～く見ておこう。

| 走行ラインのコンセプトはこうだ！ | | |
|---|---|---|
| | ラインA | ハイスコア狙いのスーパーライン。上級者はこのラインに挑戦してみる!? |
| | ラインB | 初心者向けのタイムボーナス狙いの走行ライン。タイムアップになる人必見。 |

## 番外編 オレならこう攻める！

### ✹セガAM3研 浅野純太氏の場合

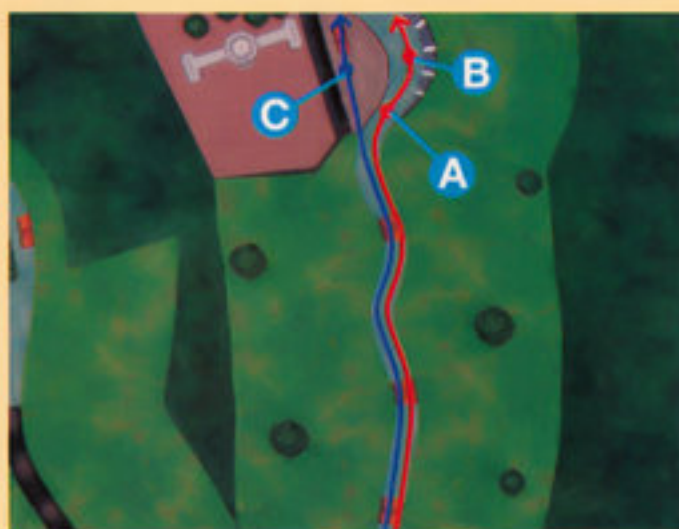
やはり"COOL COMBO"を狙っていきますね。特に2番目のジャンプ台からつながる20連COOL COMBOの可能性は魅力的です。今のところ僕は11連止まりなんですよ。上級者は、様々な種類のトリックを織り交ぜたCOOL COMBOを狙ってみてください。かなり気分がいいですよ。

### ✹セガAM3研 片岡宏之氏の場合

かっこいい走りは連続で休みなくトリックを出すところから生まれる。ジャンプ台の後にすかさず縁石や手すりに乗ってCOOL COMBOをかせげ！ 連続で縁石に乗ってもイカスゾ。見ているほうが息つくヒマもないくらい連続したトリック、それこそが君の明日の走りにつながるのだ。

### ✹セガAM3研 野村研司氏の場合

ボクは、自慢するために滑ります。たとえば、「何十万点出た！」とか、「S何連発！」とか、「COOL COMBOいくつ！」など自慢する要素はいくらでも見つかるはずです。友達に負けたら自慢できないので、勝つまでやりましょう。

## AREA1 とにかくドラム缶に乗ることがポイント



まずラインAは、ジャンプ台×3→ドラム缶A→ドラム缶Bとつないでいく。ポイントはジャンプ台とジャンプ台をつなぐラインだ。そこで"COOL COMBO"をメイクできるかできないかが決まる。なるべく最短ラインを取り、減速地帯に入らないこととジャンプ台でグレードの高いトリックをメイクすることが重要だ。ドラム缶へはNollie（前入力）で乗る。ドラム缶に乗った瞬間、行きたい方向へボードを操作することで脱出時のラインを変えることもできるぞ。ラインBは3連ジャンプ台の後に直進してOllie（後ろ入力）で正面の段差に乗り、タイムボーナスCをゲット。そのままジャンプ台でトリックをメイクしよう。

### ラインA

ドラム缶には必ずNollieで乗る。タイミングは若干シビアなので、何度もプレイして体で覚えるしかない。

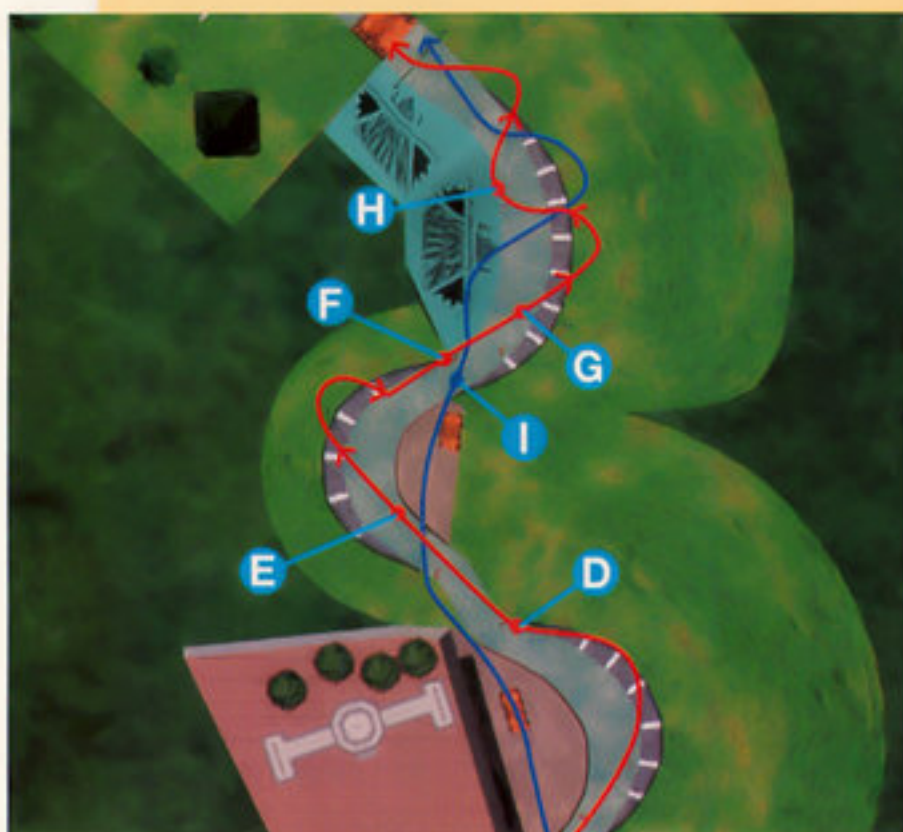


### ラインB

ラインBは何ら難しいところはなく、直進して段差に乗るだけでOK。タイムボーナスが10秒加算されるので初心者にオススメ。

## AREA2 バンクトリックが生死を分ける!?

ラインA。ココはAREA 1からバンクが問題で、バンクトリックでのラインが重要になってくる。うまくDのドラム缶へ乗れるように調整してやろう。そしてドラム缶E～Fだが、ドラム缶Eは左に降り、バンクトリックにつなげていく。そのあとはバンク面に描かれている矢印に沿って垂直にトリックメイクし、ドラム缶Fにつなげて……いきたいが、ドラム缶Fに乗るのは至難の技だ。で、ドラム缶G→バンク→ドラム缶H→バンクとつないでいくが、後半のバンク→ドラム缶H→ドラム缶は、最初からCOOL COMBOをキメているとスピードがかなり上がっているために高難易度となるだろう。

ラインBは、ジャンプ台からポイントIに飛び、直後のジャンプ台でトリックメイクしてタイムボーナスをGET！

ラインAは後半が難所。ドラム缶Gでのラインしだいで、そのあとのバンク→ドラム缶Hへつなげられるかが決まるのだ。ラインBは楽だけどね。

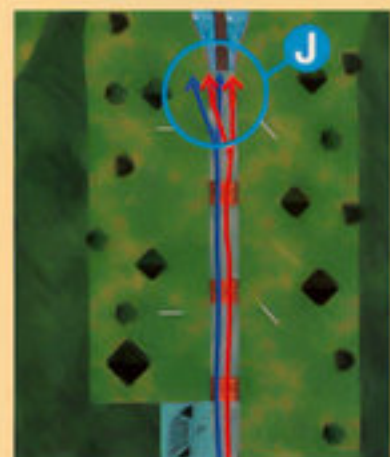
**ラインA**

1個1個、確実にドラム缶に乗っていく。そして向こうのバンクに乗る。

バンクから再びドラム缶へ。プレイヤーの的確なボード操作が要求されるぞ。

**ラインB**

AREA 1→ジャンプ台→ポイントI→バンク→AREA 3へとつないでいく。見ての通り、難易度的にはそれほど高くはなく、ポイントはこの手前と同様にジャンプ台から直接コース右の段差に乗ること。ここでタイムボーナスを取ると、直前のを合わせて+20秒も稼いだことになるのだ。初心者にとって20秒はデカいぞ。

## AREA3 ジャンプ台Jがカギ

まずラインAは、AREA 2からジャンプ台×4そしてAREA 4へと行くわけだが、AREA 2でのバンクトリックから最初のジャンプ台へつなぐのがポイント。ジャンプ台Jではラインに注意してうまく橋に乗るべし！　ラインBはジャンプ台Jを無視するというもの。安全確実を狙うならBがいい。

このジャンプ台Jから橋へつないでいくのがベストだが、ラインが少しだけ難しい。決して右に向かって飛ばないようにしよう。

## AREA4 簡単そうで奥が深いエリア4

ラインAだが、とにかく橋から落ちないようにK→Lとトリックメイクしていくことが重要。タイムボーナスを目印にするといいぞ。そしてCOOL COMBOでつないでいきたいときは、ドラム缶Mでのトリックで驚くほどの高得点をGETできる……が、超高難易度だ。

ラインBは、ジャンプ台Lから右のコーラ看板に飛び、タイムボーナスを取る。階段では最上段を走行しよう。

**ラインA**

このドラム缶Mまでコンボトリックをキメると高得点！　でもムズいぞ。

**ラインB**

ジャンプ台Lからコーラ看板（階段の最上段）目がけてトリックメイク。

### 橋から落ちたらどうする？

初心者によくいるのが橋から落ちて、川の中をひたすら疾走している人。それではスピードが上がらず、タイムロスになるだけだぞ。落ちても慌てず騒がずNollieして縁石に乗ってやるのが"通"ってヤツだ。

縁石でトリックメイクしていく。

## AREA5 シビアなラインが要求される

ラインAではハーフパイプ後の最初のジャンプ台から直接縁石に乗るとGOOD。縁石O手前のパイロンに当たらず縁石O上でトリックメイクし、ジャンプ台の上にカーブ系トリックで直接乗ることがポイントだ。ジャンプ台R～Uまではとにかくラインが命だ。続いてラインBは、最初のジャンプ台から木の間のタイムボーナス目がけて飛ぶ。ラインを誤ると木に激突するぞ。

**ラインA**

地味ながらこの縁石でのトリックは重要だ。

**ラインB**

木の間をかすめるようにジャ～ンプっ！

## AREA6 いよいよ最後の見せ場！

ラインAではまずOllieでタイムボーナスをGETし、ジャンプ台Vから直後のジャンプ台に飛び、コーラの看板Wにつなぐのだが、コーラの看板ではグレードにこだわらず次につなぐことを考えよう。見せ場はジャンプ台XからダイレクトにパイプYに乗るところ。コイツをキメればイケてる度は120%だ！　ラインBの奥に行ってしまった場合は、がっかりしないでドラム缶Zでトリックメイクし、パイプYにOllieしていくのがコツだ。

**ラインA**

このジャンプの角度が最も重要。ここでミスるとあとがダメになる。

コーラ看板につないだら、すかさずトリックメイクしジャンプ台Xに！

**ラインB**

裏側からでもパイプYに乗ることはできる。諦めずにトライだ。

セガAM3研公認企画

# 電脳戦機バーチャロンXOVER クロスオーバー（仮） Vol.13

This WEEK is Written by 「3」のメンバー

## 活発な活動を見せる過激集団『3』！ 彼らの敵はアーケード！

### Volume4 カトキ・ハジメ氏の百変化を暴く！

誇り高きヘタゲーマー諸君。先月の読者アンケートでは、ワースト１位を取ってしまった。が、我々は闘い続ける！　今回我々が手に入れたのは、数枚の隠し撮り写真。そこには、あのカトキ氏がアニメ・ゲーム業界で活動する時以外の姿が捉えられていた！　すさまじく細分化して行動するカトキ氏の姿は、かの亙氏(本名は瓦) はもちろん知ることはないであろう。以下は、様々な姿を使い分けるカトキ氏の生態を暴く数枚の写真である。

①ゲーム・アニメ・模型業界に出入りするときのカトキ氏の姿。これが最も我々が目にする姿だ。メガネを付け替えることによって、行動を変化させる。

⑧空飛ぶ汽車に乗るとき（映画版だとカッコ良くなる）

⑨バスケ中、審判に暴行を加えるとき

## これがアニメ・ゲーム業界以外のカトキ氏の行動パターンだ！

②世界中の誰もがシーソーゲームな時（レンタル版）

④バーチャロイドを考えるとき

⑥巨大化するとき

⑩毛が3本のお化けが住む町で、ラーメンを食べるとき

③時にはおどけちゃう♪

⑤F・I・NEを読んで、ブラザーな気分DA・YO・NE！

⑦自分の影と一緒に、探偵業に励むとき

⑪お茶の水博士にイヤミを言うとき

100円玉を捨てよ。ヘタゲーマーは美しい。そして、全ての人民にゲームを！

# GAME To The PEOPLE

## 「3」とは何か？

「3」は、ヘタゲーマーから搾取を行うアーケード業界を改革するための組織としており、「GAME TO THE PEOPLE（＝全ての人民にゲームを）」を標語にしている。以下は「3」メンバーとプロフィールである。

## 「3」の政策

彼らは、次の3つを名目に破壊活動を行っている

**1.プレイヤー差別撤廃　2.アーケード帝国主義撲滅　3.コンシューマ戦争終結**

### 議長：Oga

机の上が3研一汚かったので94年逮捕。97年出獄。アサハカな理論家。口癖は「仮眠室の方が落ちつくんだ」

### 司法相：Maeya

激烈に汚いチャリンコを所有していたため、警察から尋問を受ける。94年逮捕。97年出獄。口癖は「やっぱ帰るわ。しんどい」

### 防衛相：Miyamu

アメフト選手だったが、足を怪我。95年よりAFLリーグ欠場。都合が悪いことがあると、すぐ「土曜日アメフトの練習が……」と言って逃げる。

### 下っ端：Takaha

元漫画家。猥褻な映像を作成した罪で96年逮捕。97年出獄。朝っぱらからコンビニでエロ本を立ち読み。

### 下っ端：Shinta

元漫画家。得意のマイコンで猥褻な映像作成を手伝う。96年逮捕。97年出獄。資料集めに行くと言って、パチンコ屋「ニューポート」に行った。

⑫結婚式の2次会で、自分のフィアンセを当ててみせるとき

⑬乱暴な上級生に、勇気を出して立ち向かったのに……

⑭エリア88に憧れるとき

⑮J・カーペンター監督の映画を観に行くとき

⑯メガネを、音痴なガキ大将に取られたとき

⑰落ち込んでいるとき、クラスの女子が話しかけてくれた……

⑱アキラを読んで、サイバーに踊りまくるとき

⑲デトロイトで、日系企業のニンジャロボと闘うとき

⑳きてれつな発明をするとき

㉑ムラムラして、イヤらしい本を買いに行くとき

㉒Tシャツにカエルがいるとき

㉓ロッテの小宮山が先発

## 今月の真実・これがカトキ氏だ！

- 行動パターンは、全部で23
- 割とホレっぽい
- 基本的にケンカっ早い
- でも、時にはおどける

今回の検閲率

**83%**

本コーナー担当者、「マジでやばいッス」の連発。

## 「3」党員募集！

「3」へ励ましのお便りをしてくれる全労働者・学生諸君の中から、毎月抽選で5名ずつ党員に認定する！　党員に認定されたら、「3」ステッカーが手に入るのだ。是非手に入れて、近くのイヤなゲーセンに貼り付けよう。
宛先　〒144 東京都大田区羽田1-2-12 セガAM3研「3」本部まで　キミの1文字が1発の銃弾になる！

OFFICIAL CORNER

# AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.52

PRESENTED by SEGA
AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

バーチャファイター３バトル甲子園への道が始まろうとしている中、有名人がAM２研にやってきた。「VF3」攻略ビデオを見る前に、必読のビッグ対談だぞ！

CONTENTS
●森川ジョージ×片桐大智「VF3」対談
●バーチャサーフ

えっ!!「はじめの一歩」の作者はバーチャジャンキー!?

## 森川ジョージ 片桐大智 対談

日本コロムビアから発売中のバーチャファイター３キャラ別攻略ビデオ。有名ストリートゲーマーが名を連ねる中、なんとリオンは、週刊少年マガジンで「はじめの一歩」を好評連載中の森川ジョージ氏が担当しているのだ。漫画家という仕事をこなしながら有名ストリートゲーマーに匹敵する腕前を持つという氏をゲストに迎え、「VF3」ゲームディレクターの片桐大智氏とともに「VF3」に対する思いを語ってもらった。

### 「VF3」をやりながら隣で漫画を描いてました(笑)

本誌■はじめまして。森川さんと片桐さんはすでにお会いになったことがあるそうですが？
森川■ええ、「VF2」の頃にウチのスタッフがパソ通を通じて池袋サラさんと仲良くなったんです。それから柏ジェフリーとかいろいろな人が遊びにくるようになって。
本誌■それで片桐さんも？
片桐■連れが連れを呼ぶというありがちな話で（笑）。「オレ行ってもいいのかなぁ」みたいな感じだったんですけど。すごく楽しかったですよ。
本誌■じゃあ、今回のビデオの話もその辺から？
森川■そうですね。
本誌■漫画家でビデオのプレイヤーを務めるだけの腕前を持っているっていうのは、かなりスゴイなと思うんですが。
森川■最近はあまりやってないですけどね。２、３カ月前までは、ほぼ毎日プレイしていましたよ。漫画家やりながら（笑）。
本誌■それはアーケードで？
森川■えぇ、家で１人でやってもつまらないですから。「VF3」は読み合いのゲームですから投げ抜けとかできないと面白くないですよ。
本誌■それにしても、漫画を描きながらっていうのはすごいですね。
片桐■僕らがゲームやってる隣で、「はじめの一歩」の新作描いてるんですよ（笑）。

### リオンは技名を言うのも一苦労

本誌■ビデオ収録の時の苦労話とかってありますか？
森川■解説の時に技の名前を言うんですが、リオンの技名って難しいんですよ。何度も舌を噛みそうになって（笑）。空中コンボで疾歩昇穿手を4回当てるっていうのがあって「しっぽそうせんしゅ」、「しっぽそうせんしゅ」……って4回言うのが辛くて（笑）。
片桐■「しちせいてんぶんちゅう」とか言いにくそうですよね（笑）。
森川■「しちせいちょうひほぜん」とかあるんですよ（笑）。
本誌■ナレーションの原稿も森川さんが書かれたんですか？

### 「はじめの一歩」

週刊少年マガジンで大好評連載中のボクシング漫画。いじめられっ子だった主人公・幕之内一歩がボクシングに出会い、ボクシングを通してたくましく成長していく姿を描く。コミックスは現在37巻まで発売中。今回はこの最新37巻をサイン入りでプレゼント!

サインをお願いすると、サラサラっとイラスト入りのサインを描いてくれたぞ。

週刊漫画誌に連載を持つ忙しい身ながら「VF3」は相当な腕前。リングネームは「幕之内リオン」。

「はじめの一歩」の作者、幕之内リオンこと

## 森川ジョージ
JOUJI MORIKAWA

「VF3」の対戦ってボクシングに通ずるモノがあるんですよ

バーチャファイター3ゲームディレクター

# 片桐大智
## DAICHI KATAGIRI

## 連れが連れを呼ぶっていうか「オレも行っていいのかなぁ」って(笑)

「VF3」ゲームディレクター。バーチャファイターシリーズの総合的な開発に関わる。

森川■いや、原稿はないんですよ。技の名前はほとんど覚えてましたから(笑)。今はさすがに全部言えないですけど。
片桐■コマンド言ってわかります? ⇨⇨Ⓚとか。
森川■⇨⇨Ⓚは…斧刃脚で⇨⇨ⓀⓀで斧刃連端脚ですね(笑)。
片桐■スゴイなぁ(笑)。
森川■なんでセガの人が言えないんですか(笑)。

### 北海道での悔しさからアーケード通いを

本誌■「バーチャファイター」との出会いっていうのは?
森川■スタッフと北海道旅行に行ったんです。「VF2」が出たばかりの頃で、北海道に来てまで「VF」をやりに行く奴がいるんですよ。で、僕がやってみたらすぐやられちゃって。つまんないと思いましたよ(笑)。でも、すごい悔しくて、帰ってきてから近くのアーケードに通って。そしたらだんだん面白くなってきたんです(笑)。
本誌■リオンを選んだのは?
森川■新キャラならみんな条件は同じだと思って。最初の頃ってみんな下段技に慣れてなくて後掃腿とか疾地掃腿がガンガン当たって気分よかったんですよ(笑)。

### 「VF3」は公平なスポーツですよね

本誌■ゲームは「バーチャファイター」しかやらないんですか?
森川■「VF」以外の格闘ゲームは手を付けませんし見向きもしないですよ。画面も見ない(笑)。
片桐■でも、他の格闘ゲームもきっと上手いと思いますよ。
森川■殴ったりすると、光とか出るじゃないですか。ああいうのダメなんですよ。ボクシングが好きなんで、身体同士がぶつかりあうって感じがいいんです。ボクシングは殴っても光らないですから(笑)。「VF」は3になってホントに読み合い重視になって面白くなったと思います。実力と読み合いと精神力と、ボクシングに通ずるモノがありますね。
片桐■いや、嬉しいですね。コンセプトはそういう風に作ってたんで。そう思っていただけると嬉しいですよ。
森川■僕は中学、高校とバレーボールやってたんですよ。でも背が低いだけでダメ。スポーツってすごい不公平だなって思ってたんです(笑)。でも「VF」ってこんなに熱くなれて公平で、スポーツ感覚で楽しめる。しかも100円、50円入れれば誰でも参加できるっていうのはね。素晴らしいと思います。

### 今度の大会もぜひ出てほしいなぁ

本誌■すごくお忙しいとは思うんですけど、今まで全国大会に出場しようと思ったとか、今度のJAVA TEAバトル甲子園に出ようと考えてたりとかっていうのはありませんか(笑)?
森川■じつは前回のエンゼルカップの時は店舗大会に出たんですよ(笑)。でも2回戦で一緒に行った奴に負けちゃって。そいつに勝てれば店舗大会は優勝できたと思うんだけど。
片桐■手の内が読まれるんでツライですよね、知り合い同士だと。
森川■でも、店舗大会を勝って上の方に行ければ知り合い同士の方が逆にやりやすいですね。今度のバトル甲子園のほうは、ちょっとわからないです。その時期は忙しいですから。エンゼルカップの時は結構気合い入ってたんですよ。「やってやる」とか思って(笑)。
片桐■いやいや、今回もぜひ出場してくださいよ(笑)。

## VF3キャラ別攻略ビデオ全13巻!!

| キャラ | 出演 |
|---|---|
| アキラ | 藤沢　弾(カニアキラ) |
| サ　ラ | 吉嶺豊彦(池袋サラ) |
| ジャッキー | 羽田隆之(新宿ジャッキー) |
| リオン | 森川ジョージ(幕之内リオン) |
| パ　イ | 林　克彦(フランソワ林) |
| ラ　ウ | 山田章偉(ビンボーラウ) |
| ウルフ | 篠原元貴(ブンブン丸) |
| ジェフリー | 宮山武久(柏ジェフリー) |
| カ　ゲ | 近藤謙太(邪影丸) |
| シュン | 松崎　豊(ドラゴンじじぃ) |
| 葵 | 中村真人 |
| 鷹　嵐 | 野村友桃子(桃嵐) |
| デュラル | 各キャラ最新情報、他 |

# 対決!! 幕之内リオンVS片桐大智白熱の3本勝負!!

対談も無事終わったところで森川氏と片桐氏に対戦をしてもらうことになった。森川氏はキャラ別攻略ビデオのプレイヤーを務め、幕之内リオンのリングネームを持つ強者。一方の片桐氏も「VF」シリーズすべての開発に関わり「VF3」開発チームの中でも1、2を争う腕前の持ち主で好勝負が期待できる。

対戦は「３回勝負で先に２勝した方が勝ち」というルールで行った。幕之内リオン対片桐大智の真剣勝負はどちらに軍配が？

最近、忙しくて「VF3」はあまりやっていないという両氏。まずは30分程度の練習時間を設けてお互いに実戦のカンを取り戻してもらうことにした。

惜しいところで負けてしまい思わず天を仰ぐ片桐氏。両氏とも非常に負けず嫌いなので練習試合の時点からお互い真剣な表情で対戦していた。

## お疲れさまでした!!

## 勝者はどっちだ!! 読者大予想!!

練習時間も終わり、2人とも十分カンを取り戻したと思われる時点でいよいよ本番スタート！ 練習試合の時点ですでにハイテンションな両者。加えて2人とも負けず嫌いということもあって、対戦中は「アッ」、「やられたっ!」という声が絶えず飛び交い、非常ににぎやかな勝負になったぞ。さて、ここで、この幕之内リオンVS片桐大智の対戦結果を予想してほしい。正解者の中から抽選で1名様に森川ジョージ先生直筆のサイン色紙と、同じくサイン入り「はじめの一歩」最新巻の37巻をセットでプレゼントするぞ。必ず「森川氏と片桐氏のそれぞれの使用キャラと、どちらが何勝何敗で勝ったか」を記入して『セガサターンマガジン』編集部「はじめの一歩プレゼント係」まで。締切は5月23日（金）当日消印有効だ。

この森川・片桐対談の全文をAM２研ホームページに掲載！ http://www.sega/co.jp/AM2/へアクセスせよ!!

## AM2研㊙情報局 VIRTUA SURF

最近はちょっとイラスト関係の紹介がごぶさたしてるけど、みんなの力作がたくさん届いているぞ。近いうちにドーンといくよ。

### 今週はネットサーフィンいっちゃいます

**AM２研 NET WORKER ウメ**

今さらながら、「水色時代」（マンガ）にハマってしまいました。

──どうも、ウメです。今週は特別編。インターネットで募集したお便りをご紹介していきましょう。

●AM２研さんはレースゲームの大会はやらないんですか？ どうも格闘ゲームの大会は参加しづらいです。アーケード版デイトナUSAの初級１時間の耐久レースなんか面白いと思うんですけど……。もちろんチーム制、要はル・マン耐久みたいなものです。全国大会も面白いかも。 （Name：長友宏之）

ウメ■じつは現在スカッドレースで全国規模の大会を企画中です。乞うご期待！ 耐久レースはたまにお店でやっていることがありますよね。

●キッズのジャワティバージョンが欲しい！ 大阪にはセブンイレブンが少なくて、応募しようがなかったです。今度ああいうキャンペーンをやる時はローソンやファミリーマートでもやってくださいね。 （Name：松本日登志）

ウメ■うーん、確かに近所にセブンイレブンがない方は大変だったかも。

●「バーチャストライカー２」はまだかまだかと毎日待ってます。前作も相当ハマりましたが、２はさらにはめてもらえるものと思ってます。少数意見かもしれませんが、サッカーゲームはCSよりAMだと思ってます（Name：松本岳之）

ウメ■ありがとうございます。登場までもうちょっと待っててね。

●ハニー人形の問い合わせ先を教えてください。 （Name：井上進）

ウメ■これは本当に問い合わせが殺到してます。発売元は三ツ星商店で、問い合わせ先は03-3861-6176になります。

●おはよう、フェルプス君。今回、君に与える指令は、サターン版「VF3」の情報を早く公表することだ。秋のゲームショウには、出展されることを祈る。なお、このメールを見て憤怒、激怒しても当局は、一切関知しない。では、幸運を祈る。（Name：グルーガー）

ウメ■これ、面白い！ スパイ大作戦のパロディですな。読み終えた瞬間、サタマガが燃え出したりして（しないって）。留守番電話のメッセージにしても面白いよ。というわけで、今週はインターネット特集でした。引き続き、みなさまからの投稿をお待ちしております。

唯一アーケードで気をはいているレースゲーム「スカッドレース」。近日このゲーム大会を開催予定。詳しい発表を待て！

## ハガキ大募集!!

**採用者から抽選でTシャツ＋αが当たるぞ!!**

AM２研と「サタマガ」編集部共同製作の特製Ｔシャツ。デザインは有井伸孝氏。

「AM２研EXPRESS WEEKLY」では、みんなのハガキを大募集しているぞ。イラストはもちろん、みんなの質問や意見に対し、AM２研が直接答えてくれるよ。ハガキは直接AM２研に渡すから、今後の作品（音楽を含む）への意見や要望も、製作の参考にされるかもしれないぞ。採用者には抽選で特製Ｔシャツ＋αをあげちゃうからね。

【ハガキ大募集！】AM２研EXPRESS WEEKLYでは、みんなのハガキを募集しています。
プレゼント及びハガキの宛先は、〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン」編集部「AM２研EXPRESS WEEKLY」係まで

# 裏技a GO! GO!

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

もうすぐ梅雨。鉛筆&水性ペン書きのハガキは禁物でっせ。

イラスト／Jerry

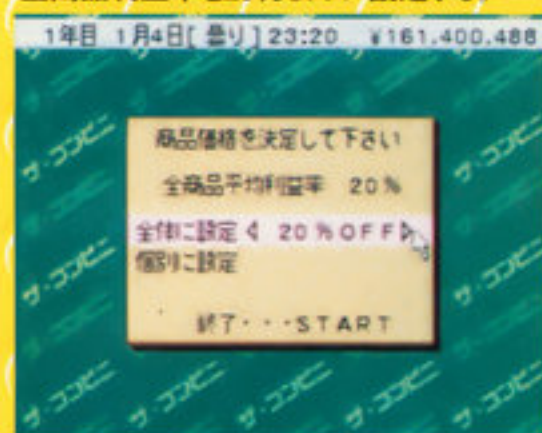
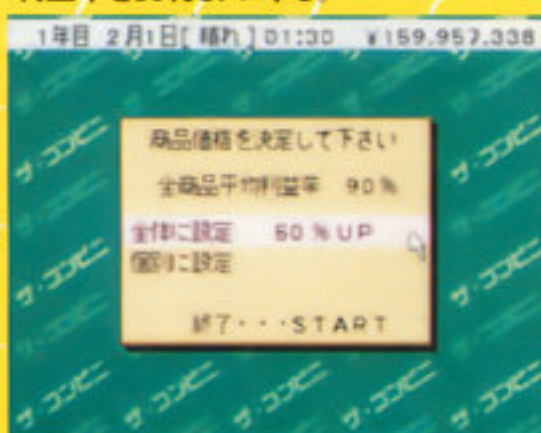
シミュレーションやRPGで所持金を増やす裏技は王道だけど、所詮ゲームの中のこと。パッドの操作で金が増えるような、愉快な世界がうらやましい……。

## ザ・コンビニ
### 商品の値段が定価より高い極悪コンビニ。こんな店でも客が来る？

1級

大分県／吉田 隆則クン

コンビニ経営に必要なのは、何よりもまずお金。そこで商品をめちゃくちゃ高く売るつけることができる方法を教えるね。この裏技を使えばどんなに高い値段で商品を売ろうと客は大入り。その秘密は日付が変わる、真夜中の一瞬に隠されているのだ。

**全商品利益率を20%OFFにする**
日付が変わる直前（23:00過ぎ頃）に全商品利益率を20%OFFに設定する。

**全商品利益率を50%UPにする**
日付が変わり1日の集計が終わったら、利益率を50%UPにする。

**客の入りは20%OFFの状態のまま**
客の入りは20%OFFの状態のまま。しかも商品を50%UPの価格で買っていってくれるのだ。この裏技は一度設定したらセーブや改築などを行うまで使えるぞ。

## サイバーボッツ
### 姫の想いはラブラブフォーエバー

3級未満

福岡県／田尻 孔徳クン

デビロット姫が51歳年上のガウェインに想いを寄せているのは知っているよね。VSモードでもガウェイン相手ではつい表情がほころんでしまう。対戦前のビジュアルに注目してみよう。

★ポイント★
**VSモードでパイロットをそれぞれデビロットとガウェインにする。**

対戦相手がガウェインのときだけ表情が変わるのだ。

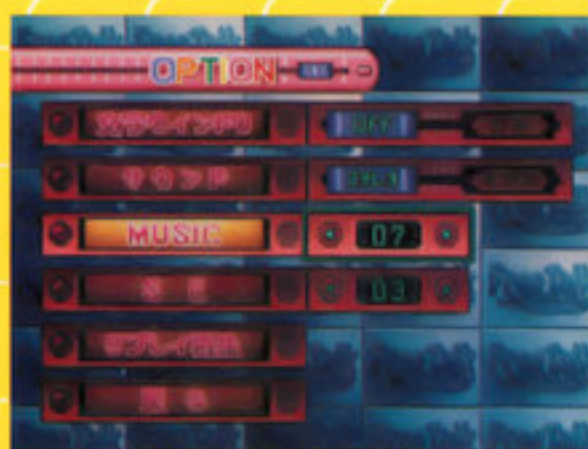
## フリートークスタジオ
### フリーで気ままにBGM&SEセレクトしましょ

2級

編集部提供

オプションモードでゲーム中の音楽やSEが聴けるようになる裏技を紹介。ゲームが終わったら、気ままにBGMセレクトしてみよう。

★ポイント★
**タイトル画面でLRボタンを押しながらY・X・Z・B・A・Cと入力する。**

タイトル画面でコマンドを入力。「これだあ！」と聞こえたら成功。

コマンド入力が成功するとオプションの項目が2つ追加されるぞ。

## キューブバトラー デバッガー翔編
### ラスボス「ダーク」その実力が今明らかになる!?

3級

千葉県／池田 剛史クン

ラスボスといってもどうやって闘っているのかはまったくの謎だった「ダーク」。実はVSモードで使えることが判明。ラスボスだけあってそう簡単には出てきてはくれないぞ

★ポイント★
**VSモードですべてのキャラクターに勝利した後、カーソルをミラクルバニーに合わせてLかRを押す。**

成功すると、上に表示されるミラクルバニーの顔がダークに変わ

変な生き物に変身(?)して強力な攻撃を繰り出すぞ。

**裏技大募集**「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。しめきりは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

**あてさき** 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係りまで

| | |
|---|---|
| ゴーゴーガール特級 | サターンソフト2本 |
| ゴーゴーガール1級 | サターンソフト1本 |
| ゴーゴーガール2級 | 図書券3,000円分 |
| ゴーゴーガール3級 | 図書券2,000円分 |

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

# SEGA SATURN SOFT REVIEW

発売前ソフトプレイ
気になるソフトは要チェック!!

セガサターンソフトレビュー

5月17日～5月23日

連休中みんなはどうすごしたかな？ 休みが明けてもサターンソフトは続々登場するぞ。今回の活きのいいのはどれだ？

### このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえて論評します。あくまで、購入の“参考意見”としてご覧ください。

REVIEWERS

**Lady Users Group 女性ユーザーズ** 構成員
●榊田理子 ●青山ようこ ●出口かおり ●鈴木あつこ ●稲垣美緒

最近読書することが減った。理由は①忙しいから。②某ネオ恋愛ゲームのせい。③いま読みたい本が特にない。さて、どれだろう。やっぱ②かな。（美緒）

**Game Mania Group ハイローラーズ** 構成員
●池袋サラ ●居酒屋 ●ガイア佐伯 ●明石家サンマン ●MAN次郎

攻略本で死んでます。この原稿も地獄の戦場レポートです。まいった。迷惑かけてる関係各編集部や、助けてくれてる諸氏に頭上がんないッス。（ガイア）

**Guest Game Writers ゲストライターズ** 構成員
●TETSU ●リアル鈴木 ●網島不二屋 ●ジャムおじさん ●高坂亮一／他

Winマシンゲットだぜ～。インターネットは楽しいな。安いプロバイダを探していたら、東急電鉄が年間1万円でサービス開始。ホームページ作るぞ～。（網島）

## 発売予定ソフト

### 龍的五千年

5月23日発売

●イマジニア
●6,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップ（3コ・17ブロック）
●1人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.66

**物語のカギは“龍”**
未来の中国が舞台のADV。物語は全8章からなっており、龍を中心に展開していく。

寺田克也氏が、キャラデザを担当している。

Vol.6 63Pへ

#### タイトルが龍頭
なんだか製作者の名前で売ってるソフトってカンジかな。数あるアドベンチャーゲームの中では選択肢が少なくて、物語がやや一本道。しかも、重々しいタイトルのわりにノリが軽くて、内容もありがちなものだし。安心して遊べる反面、先が読めてしまうのが難点。人物や龍のイラストも、格好はいいものの、パターンが少ない。あと、曲が変わるところでの読み込みが遅くて、音自体も古めかしい感じ。作戦を選択して戦うっていう戦闘方法はそこそこ面白かったし、キャラの設定が良かったぶん、ちょっと残念。（美緒）　**5**

#### 渋さは買う
まるで小説を読むように、ストーリーを何の違和感もなく進められるのはグッド！　それでいて、このゲームの雰囲気にベストマッチな渋いイラストは、プレイしていてかなりしびれました。でも、キャラクターに今ひとつ動きが感じられず、あっさりしすぎてもったいない印象も受けます。それに、ストーリーがわかりやすいのはいいんだけど、考えて行動する場所がもっとあったほうがよかった気もします。個人的に、戦闘シーンは状況を細かく説明してくれて、しっかりした作りだと思いますね、ハイ。（MAN次郎）　**6**

#### 眠くなるかも
パッと見の雰囲気は、豪華スタッフをそろえただけあって悪くないな、と思わせてくれるものはある。だが、移動と戦闘以外の選択肢はほとんどないし、戦闘もこれといった見せ場はないうえ緊張感に乏しい。展開もひたすら“おつかい”をするだけで文字を読まされることに終始。というのに、サウンドノベルのように1度読んだ部分を巻き戻したりする機能はないし、マウスにも対応していないのは不親切。また、文字フォントは綺麗なのだが、行間が狭いため文字が読みにくいのはアドベンチャーとして問題あり。（高坂）　**3**

### キューブバトラー ～アンナ未来編～

5月23日発売

●やのまんゲームズ
●5,800円（全年齢推奨）
●PUZ（デジタル・バトル・アニメーション）
●無限コンティニュー制
●1人～2人用

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.33

**キューブをうまく操れ！**
2月に発売された奥の深い駆け引きが楽しいPUZに、早くも新バージョンが登場！

もちろんキレイなフルムービーも健在である。

Vol.16 136Pへ

#### 何でセットにしなかったの?
OVAノリのアニメーションはキレイだしそれなりに楽しめたんですが、肝心のゲームは穴が多すぎ。後半の難易度の高さはハンパじゃないし、ポーズしたときにゲーム画面が隠れない。ズルをやってくれ、といってるようなもんだね、これは。それに前の翔編と別々に出したのもマイナスポイント。アンナの必殺技変更だけじゃ追加要素も足りないね。せめてキューブの絵を変えるくらいのことをしてくれなきゃ納得できないよ。アニメとゲームを合体させたという、これまでにないアイデアが良いだけに残念です。（あつこ）　**5**

#### 相変わらずのオンパレード
全体的に納得いかないことが多すぎる。効率の悪い操作方法、演出にメリハリがないのも相変わらず、ポーズかければインチキできること、そして盛り上がんないのも相変わらずと、相変わらずのオンパレード!!　ストーリーモードなんて（ポーズをかけてプレイしたら）20分程度でクリアしてしまった。アンナの必殺技のリニューアルとか、対人戦終了時のセリフの追加とか前に、やることがあったのではないのか？　前回、「デバッカー翔編」と一緒に入っていたのならまだいい。しかし、これだけってのは納得いかない。（明石家）　**3**

#### 改良はされているが
前作にもあった、ポーズボタンをかけてもマスクがかからないのは相変わらず。ストーリーモードではイカサマし放題。EASYモードでは、攻撃のためのパネル表示が規則的になったので、相手の体力を奪って勝利することもたやすくはなっているが……。ゲームそのものがアイディア一発勝負なのに、同じアイディアで2回も勝負できるのでしょうか。両方のデータがあるとカラオケモードを楽しめるらしいのですが、声優のコメントムービーくらい収録してほしかったかな。ストーリー展開にも、もうひと工夫必要なのでは？（網島）　**5**

# 発売予定ソフト / 女性ユーザーズ / ハイローラーズ / ゲストライターズ

## デジタルアンジュ —電脳天使SS—

6月6日発売

| 使用サンプルの完成度 | 95% |
|---|---|
| 難易度 | 平均点 |
| 普 | 5.55 |

●徳間書店インターメディア
●5,800円（全年齢推奨）
●ADV（アドベンチャー）
●バックアップ（3コ・5ブロック）
●1人用

### “愛”がテーマです

200シーンを超えるアニメーションと、超豪華声優陣が繰り広げる世紀末美少女ADV。

内蔵タイマーを利用したかわいいオマケ付き。

Vol.17 124Pへ

### 女性ユーザーズ：可愛い顔して性格キツイね

可愛い女の子たちばかりでウホーイ！ と思ったのもつかの間。いわくありげな設定の細かさ、名前の複雑さ、中盤以降までほとんど解明できないストーリー。最初はどうにも箸ならぬボタンが進みませんでした。救いは、とにかくコマンドを1つ1つやっつければ（ほとんど）必ず報われること。つまり、単調作業が続くわけですが、そこにあるのは“ご褒美映像”などではなく“よくわからない単語”など。登場する女の子に興味が持てないと、ひたすらコマンドを押すだけに。手応えがあるといえばそんな気もするけど。（ようこ）

**6**

### ハイローラーズ：前振りはいいんだけど、不親切

最近にわかにブームになっている、聖書の内容をベースにした設定はなかなか興味をひかれた。ワクワクしつつ始めてみたものの、その期待は最後まで持続しなかった。というより、なんか謎だらけで終わった感じがする。コマンド選択の表示方法は凝ってるし、操作にイラつくこともさほどない。しかし、肝心のストーリーやメカ、キャラがなんかイマイチ。キャラが大勢登場しすぎて、それぞれの個性を十分表現しきれていないとも感じられる。「語りきれないぶんは続編で」とあらかじめいわれているようでゲンナリ。（ガイア）

**5**

### ゲストライターズ：かな〜りライトな世紀末!?

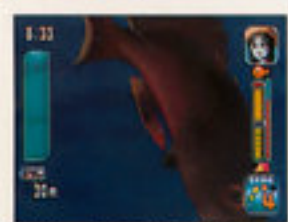
初めは話が見えづらく歯がゆい思いをしたものの、「真相知りたさについ」とプレイヤーを引き込む手法は見事。全編しゃべりまくるうえ、グラフィックのクオリティも悪くない。ただ、かなり強引に物語が進むため、ついてこれなかったらそれまでという感もある。デジコミに近い内容だが、個人的には楽しめた。そうそう、いきなりハッピーエンドを見ると、真相を知る楽しみもなくなるから最後にとっておいたほうがいいかもね。ちなみにこういう作品で主人公がしゃべるのは、感情移入という面では問題だと思うが、どうか。（菅）

**7**

## フィッシング甲子園II

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 100% |
|---|---|
| 難易度 | 平均点 |
| 普 | 5.66 |

●キングレコード
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（釣りゲーム）
●バックアップ（3コ・22ブロック）
●1人〜2人用（対戦）

### テレビでもお馴染み

同名のテレビ番組を基に構成された釣りゲーム第2弾。ヘラブナバトルが加わった。

ポリゴンによる魚とのバトルは大興奮モノ。

Vol.17 126Pへ

### 女性ユーザーズ：ルアー取られてまた取られ

ゲーム内で釣りをするキャラに個性やパラメータがあるのが新鮮。同じ釣り場でも、釣りに慣れたキャラとそうでないキャラではポイントが違うのも楽しいな。魚にもある程度バリエーションがあるし、ニジマスとかリアルで美味しそう（笑）。でも、魚の引きが強くてすぐルアーを持っていかれちゃうのが難点。ルアーはすぐなくなっちゃうし、ライバル達も強いし、あっという間にゲームオーバーでもう大変。選手の体力や運のせいといえばそれまでだけどね。実際の釣りは確かにそう釣れないんだろうから、ちょうどいいのかな。（美緒）

**6**

### ハイローラーズ：良くなってるけどねェ

小生も釣りをやるが、何とも微妙な感じの面白さ。バトルが長くて白熱するときもあれば、全然魚が引き上がらなくてイライラするときもある。特に3面のタナゴ釣りの対戦は、友達同士でやると結構盛り上がると思う。コレは前作になかった要素だし、他も前作と比べると、かなり良くなってるんじゃないかな。ただ、バスとのバトル中、バスが水面に跳ねることがあるが、その時に魚のサイズがもう少しちゃんと予想できると楽しかったかな。個人的に魚を釣り上げたときにサイズを計る小物が気に入ってます。（MAN次郎）

**6**

### ゲストライターズ：ヘラ釣りのみ、イケるっす

4種類の違った釣りが入っているというスタイルはバラエティに富んでいていいが、そのぶんそれぞれが少々作り込み不足。特に緒戦のバス釣りと決勝の海釣りは、使うキャラクターのパラメータが低いと膠着状態に陥りやすく、制限のある時間が刻々と過ぎていくのがとても虚しい。そういった意味では魚との直接のバトルがないヘラブナ釣りがいちばん楽しかった。対戦もできるし、個人的にはこれをメインに作ってほしいとも思った。いくら大会といっても、緊張感が高すぎでは。釣りはもっとノンビリ、がいいよね。（TETSU）

**5**

**編集部総評** 今回は少々パンチ力に少々欠けていたかも。さて、次回はタカラの久々の対戦格闘など話題作続々登場。必見だぞ!!

「デジタル」、「龍的」と“見て”楽しむソフトが多いね。そろそろ梅雨だしのんびりプレイしたい人には勧められるけど……。（あつこ）

タイトル数が4本と少ない中で、これがいち押しというのはないが、相性があうものであれば「龍的五千年」っすね。（MAN次郎）

続編2本は前作ファンなら問題なく楽しめるはず。ADVでは「デジタル〜」のほうをオススメ。ただし、絵柄に抵抗のない人に。（高坂）

## 新着ソフトチェック!!

今回は光栄お得意？のエデュテイメントソフトと、次回レビューを予定しているタカラからの対戦格闘を紹介。ともども話題作だけに注目していきたい。

### ダークハンター 〜下 妖魔の森〜

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 100% |
|---|---|

●光栄
●6,800円（全年齢推奨）
●EDU（エデュテイメント）
●バックアップ（3コ・150ブロック）
●1人用

英語体験ソフトの第2弾が登場。遊びながら、英語を学ぶことができる。

「EMIT」に引き続き光栄から登場した英語体験ソフトの後編。アドベンチャーをプレイする感覚で自然に英語を身に付けられる。音声切り替えや練習問題など、学習のための機能が豊富。ただ、これはどんな教材についてもいえることだが、こうしたソフトをプレイするだけで本当に英語が身に付いているかといえば……。至れり尽くせりの素材を生かすも殺すもプレイヤーしだいということ。上条敦のキャラともあいまって、栗本薫のストーリーはプレイヤーをぐいぐい引き込むデキで、ストーリーを追うだけでも十分楽しめる。（K）

### D-XHIRD

5月30日発売

| 使用サンプルの完成度 | 90% |
|---|---|

●タカラ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1人〜2人用（対戦）

あの闘神伝を生んだタカラが3D格闘の新境地を開拓。新システムを搭載！

タカラの3D対戦格闘ゲーム。メインターゲットを初心者においた同社の人気シリーズ「闘神伝」と違い、格闘ゲームそのものとしてのゲーム性を重視したという本作。連続した移動、そして攻撃へと移行できる「DDS（ダイナミック・ディメイション・システム）」を採用し、ノンストップ、そしてスピーディーな闘いを楽しむことができる。またキャラクターデザインに、映画「ファイブスターストーリーズ」、「X」などを手掛けたアニメーター、箕輪豊氏を起用。感情移入しやすく、かっこいいキャラクターが集結している。（MOT）

# NEW SOFT SCHEDULE

## 新作ソフト発売スケジュール

### このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A·RPG…アクションロールプレイング／S·RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他

【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 5月 | 16日 | GROOVE ON FIGHT | 5,800円 | アトラス | 格闘ACT | マルチ, RAM |
| | 16日 | GROOVE ON FIGHT(拡張RAM同梱) | 7,800円 | アトラス | 格闘ACT | マルチ, RAM |
| | 23日 | 龍的五千年 | 6,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 23日 | BLAM! マシーンヘッド | 5,800円 | ヴァージンインタラクティブ | SHT | |
| | 23日 | WARA2 WARS 激闘！大軍団バトル | 5,800円 | 翔泳社 | SLG | |
| | 23日 | キューブバトラー～アンナ未来編～ | 5,800円 | やのまんゲームズ | 格闘PUZ | |
| | 30日 | THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティ・ドワーフス) | 5,800円 | セガ | ACT | マルチ |
| | 30日 | フィッシング甲子園II | 6,800円 | キングレコード | SPT | |
| | 30日 | ダークハンター～下 妖魔の森～ | 6,800円 | 光栄 | EDU | |
| | 30日 | エーベルージュ | 6,800円 | タカラ | SLG | ② |
| | 30日 | D-XHIRD | 5,800円 | タカラ | 格闘ACT | |
| | 30日 | SKULL FANG ～空牙外伝～ | 5,800円 | データイースト | SHT | |
| | 30日 | Jリーグ GO GO ゴール! | 5.800円 | テクモ | SPT | マルチ,マルコン |
| | 30日 | 日本プロ麻雀連盟公認　道場破り | 5,800円 | ナグザット | TAB | |
| | 30日 | ダービー穴リスト | 6,800円 | メディアエンターテイメント | ETC | 18推 |
| 6月 | 6日 | ゲーム天国 | 5,800円 | ジャレコ | SHT | |
| | 6日 | ゲーム天国　極楽パック | 7,800円 | ジャレコ | SHT | ビデオつき |
| | 6日 | デジタルアンジュ-電脳天使SS- | 5,800円 | 徳間書店インターメディア | ADV | |
| | 13日 | ウェルカムハウス | 6,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 13日 | 太平洋の嵐2 疾風の艨艟 | 6,800円 | イマジニア | SLG | |
| | 13日 | 太平洋の嵐2 初回限定プレミアムボックス | 7,800円 | イマジニア | SLG | ② |
| | 19日 | 沙羅曼蛇　デラックスパック　プラス | 5,800円 | コナミ | SHT | |
| | 20日 | Dの食卓(セガサターンコレクション) | 2,800円 | アクレイムジャパン | MOV | ② |
| | 20日 | AI囲碁サターン版 | 6,800円 | アスキーサムシンググッド | TAB | |
| | 20日 | 真・女神転生デビルサマナー(セガサターンコレクション) | 2,800円 | アトラス | RPG | |
| | 20日 | PGA TOUR 97 | 5,800円 | EAV | SPT | |
| | 20日 | AMOK | 5,800円 | 光栄 | SHT | |
| | 20日 | ぷよぷよ通(セガサターンコレクション) | 2,800円 | コンパイル | PUZ | |
| | 20日 | プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97 | 3,000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 20日 | アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN(セガサターンコレクション) | 2,800円 | サンソフト | RPG | |
| | 20日 | わくわく7 | 5,800円 | サンソフト | 格闘ACT | RAM |
| | 20日 | わくわく7(拡張RAM同梱) | 7,800円 | サンソフト | 格闘ACT | RAM |
| | 20日 | ★サクラ大戦　限定復刻版 | 8,800円 | セガ | ADV | マウス |
| | 20日 | セガラリー・チャンピオンシップ・プラス(セガサターンコレクション) | 2,800円 | セガ | RAC | ハンドル,マルチ |
| | 20日 | ソニック　ジャム | 4,800円 | セガ | ACT | |
| | 20日 | デカスリート(セガサターンコレクション) | 2,800円 | セガ | ACT | マルチ |
| | 20日 | NiGHTS(セガサターンコレクション) | 2,800円 | セガ | ACT | マルコン |
| | 20日 | マジカルドロップIII～とれたて増刊号～ | 5,800円 | データイースト | PUZ | |
| | 20日 | 超フラッピー | 5,800円 | デービーソフト | ACT+PUZ | |
| | 20日 | サターンボンバーマン(セガサターンコレクション) | 2,800円 | ハドソン | ACT | マルチ |
| | 20日 | ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説(セガサターンコレクション) | 2,800円 | バンダイ | ACT | |
| | 20日 | プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション) | 2,800円 | マイクロキャビン | 育成SLG | |
| | 27日 | ワールド・エボリューション・サッカー | 5,800円 | アスミック | SPT | |
| | 27日 | クライムウェーブ | 5,800円 | ヴァージンインタラクティブ | RAC+SHT | |
| | 27日 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 6,800円 | SNK | RPG | |
| | 27日 | ルナ シルバースターストーリー MPEG版 | 6,800円 | 角川書店 | RPG | ムービーカード必須 |
| | 27日 | QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡 | 5,800円 | カプコン | QIZ | |
| | 27日 | 提督の決断III | 9,800円 | 光栄 | SLG | |
| | 27日 | プラドルDISC Vol.4 黒田美礼 | 3,000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 27日 | mr. BONES | 5,800円 | セガ | ACT | ② |
| | 27日 | GAME-WARE Vol.5 | 2,980円 | ゼネラル・エンタテインメント | ETC | |
| | 27日 | クレイジーイワン | 5,800円 | ソフトバンク | SHT | |
| | 27日 | BASIC for SEGA SATURN ケーブル接続タイプ | 14,800円 | 徳間書店インターメディア | ツール | |
| | 27日 | BASIC for SEGA SATURN スタンドアロータイプ | 12,800円 | 徳間書店インターメディア | ツール | |
| | 27日 | トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～ | 5,800円 | ナグザット | SPT | |
| | 27日 | WILLY WOMBAT | 5,800円 | ハドソン | ACT | |
| | 27日 | BREAK POINT | 6,800円 | パック・イン・ソフト | SPT | |
| | 27日 | 政界立志伝～よい国・よい政治～ | 5,300円 | BMGジャパン | TAB | |
| | 27日 | マスディストラクション～お父さんにもできるソフト～ | 5,800円 | BMGジャパン／NMS | ACT | |
| | 27日 | はるかぜ戦隊Vフォース | 5,800円 | ビング | SLG | ③ |
| | 27日 | 紫炎龍 | 5,800円 | 童 | SHT | |
| | 27日 | 羅媚斗(RABBIT) | 未定 | EAV | 格闘ACT | |
| | 27日 | だいすき♡ | 未定 | ギャガ・コミュニケーションズ | ADV | |
| | 下旬 | 大戦略 -STRONG STYLE- | 6,800円 | OZクラブ | SLG | |
| | 下旬 | ムーンクレイドル | 6,800円 | パック・イン・ソフト | ③ | |
| | 未定 | インパクト レーシング | 6,800円 | ココナッツジャパンエンターテイメント | SHT+RAC | |
| | 未定 | エンジェル グラフィティS～あなたへのプロフィール～ | 6,800円 | ココナッツジャパンエンターテイメント | SLG | |
| | 未定 | 超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～ | 6,800円 | バンダイビジュアル | SHT | ② |
| | 未定 | ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R | 6,800円 | メディアリング | RAC+RPG | |
| 7月 | 4日 | ★ファイターズヒストリー・ダイナマイト | 5,800円 | セガ | 格闘ACT | RAM |
| | 4日 | ★ファイターズヒストリー・ダイナマイト(拡張RAM同梱) | | セガ | 格闘ACT | RAM |
| | 10日 | ～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春 | 4,800円 | コナミ | ADV | マウス |
| | 11日 | アルバムクラブ～胸キュンセントフォーリア女学院～ | 未定 | ソシエッタ代官山 | ETC | |
| | 18日 | デザエモン2(DEZA 2) | 5,800円 | アテナ | SHT | マウス,FD |
| | 18日 | ★デザエモン2(DEZA 2)<初回限定マウスつきパック> | 7,800円 | アテナ | SHT | マウス,FD |
| | 18日 | マーヴル・スーパーヒーローズ | 5,800円 | カプコン | 格闘ACT | RAM |
| | 18日 | 悠久幻想曲 | 5,800円 | メディアワークス | 育成RPG | |
| | 24日 | ★バーチャコップ2 限定バーチャガンセット | 6,800円 | セガ | SHT | マウス,銃 |
| | 25日 | ☆プリンセスクラウン | 5,800円 | アトラス | A・RPG | |
| | 25日 | スレイヤーズ　ろいやる | 6,300円 | 角川書店 | S·RPG | |
| | 25日 | バイオ ハザード（仮称） | 4,800円 | カプコン | ETC | |
| | 25日 | ルパン三世　クロニクル | 5,800円 | Spike | ETC | ② |
| | 25日 | スーパーロボット大戦F | 6,800円 | バンプレスト | RPG | |
| | 31日 | フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー | 5,800円 | メディアクエスト | S·RAC | |
| | 上旬 | バーチャル・シアター | 6,800円 | サクセス | ETC | |
| | 中旬 | パチスロ完全攻略(仮称) | 未定 | 日本シスコン | TAB | |
| | 下旬 | プリルラ | 4,800円 | エクシング | ACT | |
| | 下旬 | 御意見無用-Anarchy in the NIPPON- | 5,800円 | KSS | 格闘ACT | |
| | 下旬 | DX人生ゲームII | 5,800円 | タカラ | TAB | マルチ |
| | 未定 | NHL98 | 5,800円 | EAV | | |
| | 未定 | プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子 | 3.000円 | Sada Soft | ETC | |
| | 未定 | サイドポケット3 | 5,800円 | データイースト | TAB | |
| | 未定 | Cat the Ripper―13人目の探偵士― | 5,800円 | トンキンハウス | ADV | |
| | 未定 | ラングリッサーIV＜通常版＞ | 5,800円 | メサイヤ | SLG | |
| | 未定 | ラングリッサーIV＜スペシャル版＞ | 6,800円 | メサイヤ | SLG | |
| | 未定 | サターンミュージックスクール | 8,800円 | WAKA | SLG&DTM | |
| | 未定 | 出動！ミニスカポリス | 未定 | Sada Soft | ETC | |
| | 未定 | 金田一少年の事件簿SS(仮称) | 未定 | ハドソン | ADV | |
| | 未定 | 桃太郎道中記 | 未定 | ハドソン | TAB | |
| 8月 | 1日 | ロックマンX4 | 5,800円 | カプコン | ACT | |
| | 8日 | ★天下制覇 | 6,800円 | イマジニア | SLG | |
| | 8日 | ぱにっくちゃん | 6,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 8日 | ★ぱにっくちゃん　―初回限定キャラクターBOX― | 7,800円 | イマジニア | ADV | |
| | 上旬 | ファンタズム | 9,800円 | アウトリガー工房 | ADV | ⑧ |
| | 上旬 | 落ちゲー・デザイナー 作ってポン！ | 5,800円 | パック・イン・ソフト | PUZ | |
| | 上旬 | GO III Professional　対局囲碁 | 6,800円 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | |
| | 下旬 | ワンダー3 | 5,800円 | エクシング | バラエティ | |
| | 未定 | 南方珀堂登場 | 5,800円 | アトラス | ADV | |
| | 未定 | ガンフロンティア | 4,800円 | エクシング | SHT | |
| | 未定 | 恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア | 5,800円 | バンダイビジュアル | SLG | |
| | 未定 | メックウォリア2 | 5,800円 | バンダイビジュアル/アクティビジョン | SHT | |
| | 未定 | WHIZZ（ウィズ） | 5,800円 | ビー・ファクトリー | ACT | |
| | 未定 | ダークシード2 | 5,800円 | ビー・ファクトリー | ADV | |
| | 未定 | Lyceene ぱずらん PUZZLE LAND | 未定 | ダイキ | PUZ | |
| | 未定 | テラクレスタ３Ｄ(仮称) | 未定 | 日本物産 | SHT | |
| | 未定 | VIRUS(ウイルス) | 未定 | ハドソン | ADV | ③ |
| 9月 | 26日 | 仙窟活龍大戦 カオスシード | 5,800円 | ネバーランドカンパニー | SLG | |
| | 未定 | イメージファイト&エックスマルチプライ（仮称） | 4,800円 | エクシング | ACT | |
| | 未定 | エドワード・ランディ | 4,800円 | エクシング | ACT | |
| | 未定 | タイムボカンシリーズボカンと一発！ドロンボー完璧版 | 5,800円 | バンプレスト | SHT | |
| | 未定 | ファンズフォルム(仮称) | 未定 | 日本MMIテクノロジー | ADV | |

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 10月 | 未定 | GRANDRED | 5,800円 | バンプレスト | SLG | |
| 11月 | 未定 | ファルコムクラシックス | 5,800円 | 日本ビクター/日本ファルコム | RPG | |
| | 未定 | ファルコムクラシックス（限定2枚組） | 6,800円 | 日本ビクター/日本ファルコム | RPG | ② |
| 12月 | 12日 | マリア(仮称) | 6,800円 | アクセラ | ADV | |
| | 未定 | 速攻生徒会(仮称) | 5,800円 | バンプレスト | 格闘ACT | |
| 夏 | 未定 | ボイスファンタジア 失われたボイス・パワー | 6,800円 | アスク講談社 | ADV | ② |
| | 未定 | 黒の断章 | 6,300円 | OZクラブ | ADV | 18推 |
| | 未定 | 爆れつハンターR | 5,800円 | キングレコード | ADV | 18推 |
| | 未定 | プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ2 | 3,800円 | Sada Soft | ETC | |
| | 未定 | アサルトリグス | 5,800円 | ソフトバンク | SHT | |
| | 未定 | 宇宙のランデブー～RAMA～ | 6,800円 | ソフトバンク | ADV | ② |
| | 未定 | DOOM | 5,800円 | ソフトバンク | A･SHT | |
| | 未定 | プライマルレイジ | 3,800円 | ソフトバンク | 格闘ACT | |
| | 未定 | リターンファイアー | 3,800円 | ソフトバンク | ACT | |
| | 未定 | 街 | 5,800円 | チュンソフト | サウンドノベル | ② |
| | 未定 | 怪盗セイント・テール | 6,800円 | トミー | ADV | |
| | 未定 | 究極タイガーII PLUS | 5,800円 | ナグザット | SHT | |
| | 未定 | ★激突甲子園 | 5,800円 | バンダイビジュアル | SPT | |
| | 未定 | 海辺でリーチ | 5,800円 | 毎日コミュニケーションズ | TAB | |
| | 未定 | ライフスケイプ2 ボディー バイオニクス～驚異の小宇宙 人体～ | 5,800円 | メディアクエスト | ACT | |
| | 未定 | NIGHTRUTH #03 "二つだけの、真実" | 5,800円 | レイ・アップ | デジコミ | |
| | 未定 | リアルサウンド～風のリグレット～ | 6,400円 | WARP | ADV | ③ |
| | 未定 | AZEL ―パンツァードラグーンRPG― | 未定 | セガ | RPG | |
| | 未定 | Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2 | 未定 | セガ | SLG | |
| | 未定 | ラストブロンクス | 未定 | セガ | 格闘ACT | |
| | 未定 | キリングタイム | 未定 | アクレイムジャパン | SHT | 18推 |
| | 未定 | バトルスポーツ | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | ソロ・クライシス | 未定 | クインテット | SLG | |
| | 未定 | フォトジェニック | 未定 | サンソフト | SLG | |
| | 未定 | DESIRE ～背徳の螺旋～ | 未定 | シーズウェア/イマジニア | ADV | 18推 |
| | 未定 | フェイクダウン | 未定 | システムサコム | ACT+ADV | |
| | 未定 | 冒険活劇モノモノ | 未定 | 翔泳社 | RPG | |
| | 未定 | Tactics Formula One | 未定 | セガ/ザ・マンブリーズ | TAB | マルチ |
| | 未定 | シルエットミラージュ | 未定 | トレジャー | ACT | |
| | 未定 | My Dream～オンエアが待てなくて～ | 未定 | 日本クリエイト | SLG | |
| | 未定 | こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮称) | 未定 | バンダイ | TAB | |
| | 未定 | ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～ | 未定 | ヒューマン/ヒューネックス | 恋愛RPG | |
| | 未定 | Tactical Fighter | 未定 | メディアリング | 育成SLG | |
| | 未定 | ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」 | 未定 | リバーヒルソフト | ADV | |
| 秋 | 未定 | Guilty Gear | 5,800円 | アークシステムワークス | 格闘ACT | |
| | 未定 | ゼルドナーシルト | 7,800円 | セガ／光栄 | S・RPG | |
| | 未定 | 英雄志願 GAL ACT HEROISM | 6,800円 | マイクロキャビン | RPG | ② |
| | 未定 | HOP STEP あいどる | 6,800円 | メディアエンターテイメント | SLG | |
| | 未定 | セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ | 未定 | セガ | RAC | |
| | 未定 | ティンクルスタースプライツ | 未定 | ADK | SHT | |
| | 未定 | X-MEN VS. STREET FIGHTER | 未定 | カプコン | 格闘ACT | |
| | 未定 | きゃんきゃんバニー・エクストラ | 未定 | キッド | ADV | |
| | 未定 | ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～ | 未定 | コナミ | ETC | |
| | 未定 | RIVEN The Sequel to MYST | 未定 | サンソフト | ADV | |
| | 未定 | CULDCEPT | 未定 | セガ／大宮ソフト | TAB | マルチ |
| | 未定 | モデルタレントプロダクション・ティーンズクラブ | 未定 | ダイキ | SLG | |
| | 未定 | デッド　オア　アライブ | 未定 | テクモ | 格闘ACT | |
| | 未定 | R?MJ(仮称) | 未定 | バンダイ | ADV | |
| | 未定 | 雀じゃん恋しましょ | 未定 | ビスコ | TAB | |
| | 未定 | レイヤーセクションII | 未定 | メディアクエスト | SHT | |
| 冬 | 未定 | Disc Station SATURN | 1,980円 | コンパイル | ETC | ② |
| | 未定 | 魔導物語 | 5,800円 | コンパイル | RPG | |
| | 未定 | 七つの秘館　戦慄の微笑 | 未定 | 光栄 | ADV | |
| 97年中 | 未定 | Wizard's Harmony2 | 4,900円 | アークシステムワークス | 育成SLG | |
| | 未定 | きゅー爆っく | 5,800円 | アクティビジョン・ジャパン | ACT | |
| | 未定 | スノークィーン | 4,800円 | アリアドネメディア | ETC | |
| | 未定 | マリオ武者野の超将棋塾 | 7,800円 | キングレコード | TAB | |
| | 未定 | 忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 | 5,800円 | ジャレコ | ACT | |
| | 未定 | HERC'S ADVENTURES | 5,800円 | BPS | A･RPG | |
| | 未定 | DREAM SQUARE 山田まりや | 3,800円 | ビデオシステム | ETC | |
| | 未定 | 幻のブラックバス | 5,800円 | メイクソフトウェア | SPT | |
| | 未定 | センチメンタル・グラフティ | 未定 | NECインターチャネル | SLG | |
| | 未定 | JリーグエキサイトステージV1 | 未定 | エポック社 | SPT | マルチ |
| | 未定 | モトクロス(仮称) | 未定 | ココナッツジャパンエンターテイメント | RAC | |
| | 未定 | ガーディアンフォース | 未定 | サクセス | SHT | |
| | 未定 | コットン2 | 未定 | サクセス | SHT | |
| | 未定 | BAROQUE | 未定 | スティング | RPG | |
| | 未定 | 幻の魚 [The Phantom Fish] | 未定 | ソフトオフィス | SLG | |
| | 未定 | ジュンクラシック(仮称) | 未定 | T&Eソフト | ゴルフ | |
| | 未定 | FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～ | 未定 | パイオニアLDC | A･RPG | |

| 発売日 | | タイトル | 価格 | メーカー名 | ジャンル | 対応等 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 97年中 | 未定 | 銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～ | 未定 | ハドソン | SLG | |
| 来春 | 未定 | ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称) | 未定 | コナミ | ADV | |
| 発売日未定 | 未定 | ナイスショット | 5,800円 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | 音楽ツクール2かなでーる2 | 5,800円 | アスキー | ツール | |
| | 未定 | サウンドノベルツクール2 | 5,800円 | アスキー | ツール | |
| | 未定 | シミュレーションRPGツクール | 5,800円 | アスキー | ツール | |
| | 未定 | 卒業S | 6,800円 | NECインターチャネル | SLG | |
| | 未定 | モンスターメーカー ～ホーリーダガー～ | 6,800円 | NECインターチャネル | SLG | |
| | 未定 | 魔法学園ルナ！ | 6,800円 | 角川書店 | RPG | |
| | 未定 | X2 | 5,800円 | カプコン | SHT | |
| | 未定 | ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～ | 6,800円 | 光栄 | EDU | |
| | 未定 | 3Dウルトラピンボール | 5,800円 | シエラ・パイオニア | TAB | |
| | 未定 | オフロード | 3,800円 | ソフトバンク | ACT | |
| | 未定 | スチームハーツ | 7,800円 | TGL | SHT | |
| | 未定 | エアーコマンダー | 5,800円 | バンプレスト | SLG | |
| | 未定 | オベリスク～プロジェクト・オスカーを遂行せよ！～ | 6,800円 | BMGジャパン/HATNET | ADV | |
| | 未定 | ソニック・ザ・ファイターズ(仮称) | 未定 | セガ | 格闘ACT | |
| | 未定 | バーチャファイター3 | 未定 | セガ | 格闘ACT | |
| | 未定 | HEART OF DARKNESS | 未定 | セガ | ACT | |
| | 未定 | レクイエム | 未定 | 日本アートメディア | RPG | |
| | 未定 | パチンコ倶楽部 | 未定 | アイ・エス・シィ | TAB | |
| | 未定 | NHL Breakaway | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | All Star Baseball | 未定 | アクレイムジャパン | SPT | |
| | 未定 | ダービースタリオン(仮称) | 未定 | アスキー | SLG | |
| | 未定 | あすか120% リミテッド BURNING Fest | 未定 | アスク講談社 | 格闘ACT | |
| | 未定 | プロピンボール | 未定 | イマジニア | TAB | |
| | 未定 | サムライスピリッツ天草降臨 | 未定 | SNK | 格闘ACT | RAM |
| | 未定 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 未定 | SNK | 格闘ACT | RAM |
| | 未定 | 同級生2 | 未定 | NECインターチャネル | ADV+SLG | 18推、マウス |
| | 未定 | ドラゴンナイト4 | 未定 | NECインターチャネル | S･RPG | 18推 |
| | 未定 | 魔法少女プリティサミー | 未定 | NECインターチャネル | ADV | |
| | 未定 | プリズムコート(仮称) | 未定 | FPS | 育成SLG | |
| | 未定 | ドラゴンナイト | 未定 | エルフ | RPG | 18推 |
| | 未定 | 神罰　人生の意味 | 未定 | ガイナックス | SLG | |
| | 未定 | デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～ | 未定 | KAZe | TAB | |
| | 未定 | LUNAR ETERNAL BLUE | 未定 | 角川書店/ゲームアーツ | RPG | |
| | 未定 | スーパーアドベンチャー　ロックマン | 未定 | カプコン | ADV | ③ |
| | 未定 | ストリートファイターコレクション（仮称） | 未定 | カプコン | 格闘ACT | |
| | 未定 | ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション | 未定 | カプコン | 格闘ACT | |
| | 未定 | バイオハザード2 | 未定 | カプコン | ETC | |
| | 未定 | GUNGRIFFON II (仮称) | 未定 | ゲーム アーツ | SHT | |
| | 未定 | グランディア | 未定 | ゲーム アーツ | RPG | ② |
| | 未定 | バーチャパーク " THE FISH " | 未定 | 光栄 | ETC | |
| | 未定 | ヴァンダルハーツ～失われた文明 | 未定 | コナミ | RPG | |
| | 未定 | 幻想水滸伝 | 未定 | コナミ | RPG | |
| | 未定 | コントラ～レガシー・オブ・ウォー～ | 未定 | コナミ | A･SHT | |
| | 未定 | 実況パワフルプロ野球'97(仮称) | 未定 | コナミ | SPT | |
| | 未定 | ときめきミュージックCD2(仮称) | 未定 | コナミ | ETC | |
| | 未定 | ときめきメモリアル対戦とっかえだま | 未定 | コナミ | PUZ | |
| | 未定 | リーサルエンフォーサーズ　デラックスパック | 未定 | コナミ | SHT | |
| | 未定 | 真髄対局囲碁　碁仙人 | 未定 | J・ウィング | TAB | |
| | 未定 | ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称) | 未定 | J・ウィング | ETC | |
| | 未定 | 現代大戦略　Strikes(仮称) | 未定 | システムソフト | SLG | |
| | 未定 | スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア(仮称) | 未定 | ジャレコ | ADV | |
| | 未定 | サンダーフォースV | 未定 | テクノソフト | SHT | |
| | 未定 | 東京幻夢大学(仮称) | 未定 | ナグザット | ADV | |
| | 未定 | もってけたまご | 未定 | ナグザット | ACT | |
| | 未定 | USドラッグチャンプ(仮称) | 未定 | 日本物産 | RAC | |
| | 未定 | SUPER301　SQ(仮称) | 未定 | 日本物産 | SLG | |
| | 未定 | VR麻雀(仮称) | 未定 | 日本物産 | TAB | |
| | 未定 | ロッククライミング　未踏峰への挑戦 ヒマラヤ編 | 未定 | NETYOU | SLG | |
| | 未定 | 汽船海賊（スチーム・パイレーツ） | 未定 | ネバーランドカンパニー | RPG | |
| | 未定 | 大江戸ルネッサンス | 未定 | パック・イン・ソフト | SLG | |
| | 未定 | 古代降霊術　百物語(仮称) | 未定 | ハドソン | ETC | |
| | 未定 | BULK SLASH | 未定 | ハドソン | A･SHT | |
| | 未定 | スワッグマン | 未定 | ビクター/ビクターソフト | A･PUZ | |
| | 未定 | ダンジョンマスター(仮称) | 未定 | ビクター/ビクターソフト | RPG | |
| | 未定 | MARICA～真実の世界～ | 未定 | ビクター/ビクターソフト | RPG | |
| | 未定 | かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～ | 未定 | ビング | SLG | |
| | 未定 | バブルシンフォニー | 未定 | ビング | PUZ | |
| | 未定 | NOON(ヌーン) | 未定 | マイクロキャビン | A・PUZ | |
| | 未定 | RAYMAN2 | 未定 | UBIソフト | ACT | |
| | 未定 | スタートリング・オデッセイIブルーエボリューション | 未定 | レイ・フォース | RPG | |
| | 未定 | スタートリング・オデッセイII魔竜戦争 | 未定 | レイ・フォース | RPG | |
| | 未定 | スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦 | 未定 | レイ・フォース | RPG | |

# ゲームとアートの微妙な関係

ヨタヨタと海中の不自由さをうったえる黄色い船体。
たよりなく揺れるその姿に、心ひかれるのはなぜだろう。

## 第15回 身近な別世界

作品15
「海底大戦争」
イマジニア
1995.12.15.
6,800円
SHT

あなたは海の中を見たことがあるだろうか。
海は、いちばん近くにある別世界だ。海の中は光が吸収されて、青い光だけが反射する。だからブルーの世界だ。しかも重力がちがう。空を飛ぶように、浮遊することができる。
「海底大戦争」は海の中が舞台だ。時は現在から手の届く未来、新型兵器が引き金となり、地球に環境の変化が起こる。そして大地のほとんどが水没し、地球人は海の中で暮らすようになる。そういう設定だ。
ジャンルとしては「シューティング」だ。海の中の潜水艦を使って戦うことになる。このゲームでは、弾を発射して命中させる楽しみもあるが、それとは別に海の中を漂うこと自体の快楽もある。青い海の中を上に下に移動する。敵の攻撃を避けながらだから緊迫しているが、それも水の中の浮遊感を楽しむための障害物レースと考えれば「海」気分を味わえる。サーフィンは海面での運動感を楽しむものだが、このゲームでは海の中に潜って「水」を感じられるのだ。
海は、生命の故郷である。ぼくたちの遠い祖先は、30数億年前、海の中で誕生した。また生物学者ライアル・ワトソンは、人間は「水生のサル」だったという説を唱えた。森に住むサルが、人間に進化する前に、しばらくの間、水の中で暮らしていたというのだ。だから人間は2本足で立てるようになった。水の中なら立ちやすい。
ぼくは昨年、ワトソン氏とテレビで対談し、この「水生のサル」も話題になった。彼は自説を証明するため、近くアフリカの海岸で発掘を始めるそうだ。人間の祖先が海で暮らすサルだったのかどうか、わからない。しかし人が海に惹かれることは事実だ。海は、心の故郷なのだ。
「海底大戦争」は電子の画面に映し出される仮想の海だ。しかしこちらが潜水艦を操作し、自由に移動することで、絵や写真やビデオとはちがった海を体験できる。「インタラクティブ」という参加によって、「一歩踏み込んだ」海がそこに生まれるのだ。ゲームというのは、電子の世界を「リアル」に近づけてくれる。
ところでこのゲームの舞台設定である「大地が海になる」という発想だが、まんざらでたらめでもない。これは実際にその危機が叫ばれている問題である。

「南の海でダイビング。写真はぼくが撮りました」(フセ博士)。

「地球の温暖化」という言葉を聞いたことがあるだろうか。人類の文明が、地球に悪い影響を及ぼすことで、地球が暖かくなり、南極などの氷が溶けてしまうというのだ。すると海面が数メートル上昇する。海辺の都市は海底に沈む。
ぼくは先日、南の島パラオにダイビングに行った。ここは海に浮かぶ小島だ。海面が少し上昇するだけで、島は消えてしまう。海面の上昇は、世界地図をずいぶんちがった海岸線で描くことになるだろう。
そういう現実にも起こりうるホラーが、このゲームの舞台設定になっている。当たり前だが、海の中というのは、美しい「生命の故郷」であるだけでなく、人間の住めない世界でもあるのだ。ぼくたちは水の中では数分間と生きられない。
だから「海底大戦争」で海の中を漂うということは、のんきに浮遊感を楽しむと同時に、水の恐怖に包まれた、緊張する世界を進むということでもある。
ところで、地球は「水の惑星」と言われるが、じっさいどれくらいの水があるか、知っているだろうか。たとえば地球が直径1メートルくらいの球だったら。
海は、地表の3分の2以上を占める。えっ、だったら水の量はバケツ5杯くらいだろうって？
じつは、コップ1杯くらいしかない。地球に含まれる水はほんとにわずかな量だ。だから正確には、地球は「水の惑星」ではなく、「水の膜」の惑星なのだ。

**フセ博士**
布施英利(ふせ・ひでと)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。パラオの海から帰った博士は、この原稿を書き終えるとすぐにフィリピン・セブ島へ出発。南の海めぐりはまだまだ続く……。

**週刊布施アカデミア**
マンガ『ブッタとシッタカブッタ』をネタに、心について考えてみました。それと悩めるブタについても……。豚です。インターネットにある博士の研究所「電脳・布施アカデミア」。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademiaです。

PRESENT FOR READERS FROM SEGASATURN MAGAZINE

## 4月25日号のプレゼント当選者

**①「セガサターン」対応ソフト（20名）**
山形県・石丸誠郎、岡山県・新保雅行、山口県・笠島利彦、静岡県・島名雅史、広島県・小泉典彦、岐阜県・力石健児、東京都・川田穣二、愛知県・杉浦真一、秋田県・以東和幸、千葉県・西畑健一、愛知県・満田慶太、神奈川県・宮崎圭太、茨城県・下里稔、兵庫県・槇藤正明、宮城県・小原充宏、東京都・鷹取照允、岡山県・市川正克、大阪府・吉村進、埼玉県・井出幸輔、東京都・坪井加奈子

**②「ときめきメモリアル」クリアファイル＋テレカセット（5名）**
山形県・鈴木勉、鹿児島県・赤星熙、静岡県・清松和久、大阪府・中上尚一、岩手県・熊谷一嘉

**③「わくわく7」ポスターセット（5名）**
鳥取県・清水英樹、東京都・山本竜雄、島根県・上迫良光、栃木県・吉田正則、北海道・長浜谷武男

**④「ロードランナーエクストラ」ソフト（3名）**
岐阜県・柴田一之、愛知県・高木健児、石川県・北川なな

**⑤「メタルスラッグ」ポスター（3名）**
東京都・中淳博、東京都・真柴弥生、長野県・大友俊樹

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

## STAFF


編集長　近藤　裕／副編集長　西村　亨／編集　石坂英作　三枝昭太　永田洋子　長谷　守　本郷正弘　岸田准一　黒谷慶大　砂金雅彦　窪田智子　是枝慶子　松本真弓　関　則義　遠藤恭子　山本宗太／編集協力　ヘッドルーム（山田朋一　高橋祐介　野本由起　河野直之）　ターニングポインツ（稲元徹也　渡辺智子）　メディアミックス（田中　茂）　山猫有限会社（浅川直樹）／アシスタント　田所妙子　上田裕生　川崎　伸　吉岡要也　伊藤政明　八板孝夫／ライター　佐々木功一　戸塚井一　作山哲広　窪田　剛　池袋サラ　櫛田理子　青山ようこ　梶原　智　岡崎栄子　小菅　誠　鈴木　剛　まさ　猪野清秀　政綱大介　杉本穣司　鈴木敦子　森　聖一郎　柴山道久　篠田聡　修羅騎士鷹　中島健次　飯田REI　工藤　剛　種村美和子　明石家サンマン　金子光晴　村山和幸　松崎雄一郎　佐藤範英　倉橋和也　田中貴子　宍戸晃男　衣川真由美　本澤　徹　石埜三千穂　永島　收　内田　聡　／レイアウト　村田雅英　渡辺　緑　中沢　学　黒川修二　加藤勇二　塩住太郎　湯川安芸子　篠原亜希　スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫　藤澤久美子）　金井真由美　吉田正人　大橋広史　木下友秀　ヴァック・クリエイティヴ　山田達也　川野辺順子　トム　嵩西義明／フォトグラフ　鬼頭栄次　大屋哲男　大金　彰　小林士薫　佐々塚啓介　田中修一　井手宏幸　郡川正次　仁井良　荒井英一　都留英一　松永和章／イラスト　八重樫彩蔵　小島伸行　吉村勇子　北山貴代　中村久男／写植　ケイズグラフィック　三共社／DTP　リクルートコンピュータパブリシング　ローヤル企画／校正　フィールドアップ／広告営業　峯尾咲紀子／広告進行　坂田和香子／販売営業　平山明徳／印刷　大日本印刷株式会社


●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

### INFORMATION

ゴールデン・ウィークも明け、今年もそろそろ折り返し地点に達したといったところ。夏から秋にかけての話題作もいよいよ、詳細を見せはじめてきたぞ。次号は、エニックス参入第1作を圧倒的なボリュームで大紹介！

**セガサターンマガジン6月6日号は**
**5月23日発売です**

本誌の内容に関するお問合せは
**03-5642-8185**
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。



セガサターンマガジン
# 読者プレゼント

**■応募のきまり■**
アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、お名前、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは5月30日（当日消印有効）発表は本誌'97年Vol.21の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

### 1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年5月16日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部より改めて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

### 2 バーチャファイター3 JAVA TEA バトル甲子園告知ポスター●10名

非売品／提供：セガ

バトル甲子園の告知ポスターをゲット。この夏も熱い戦いが繰り広げられる!?　君の挑戦を待っているぞ!!

### 3「ラングリッサー」CD保護マット●10名

非売品／提供：メサイヤ

大事なディスクはこれでバッチリ保護しちゃおう！　音楽CDでも使えるよ。セットでプレゼント。

### 4「パズルボブル」スーパーボール●3名

非売品／提供：タイトー

かわいいカラーがゲーム画面をほうふつさせるよね。ボブルン達のイラストもかわいいでしょ。

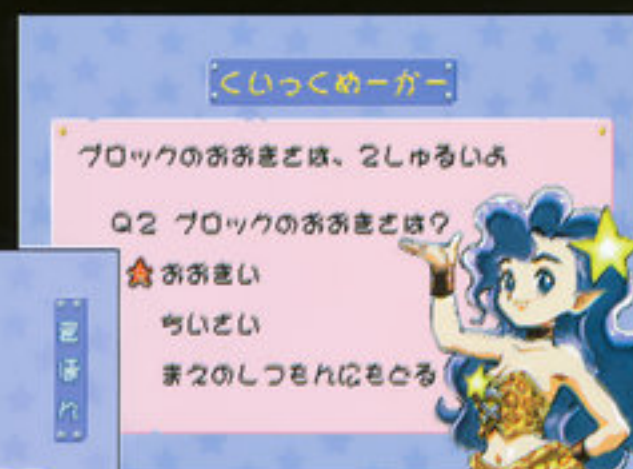
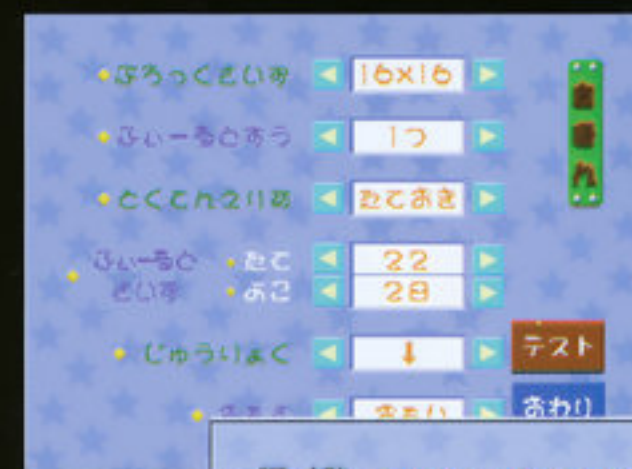
### 5 飯野賢治＆鈴木慶一サイン色紙●2名

非売品／提供：編集部

あの「ムーンライダーズ」の鈴木慶一氏と飯野賢治氏のサイン色紙。貴重品だぞこれは。

# 今度のパズルは君が作る。
# 究極のパズル・コンストラクションツール、見参！

今あるゲームじゃ物足りない！
遊んでるだけじゃ飽き足らず、自分でゲームが作りたい！
そんな君に贈る、自分で「落ちゲー」を作れてしまうソフトが
６月に登場するぞ。
ゲームが作れるツールって言われても、なんだか難しそう…。
複雑なんじゃないかな…。
そんな不安は一切ご無用！
かっわい〜い妖精エルファが君を優しく、親切にガイドしてくれるから、
君のアイデアを十分に生かしてゲームが作れてしまうのだ！
しかも、ほんの数秒で作れてしまうクイックモードから、
タイトル、背景、敵キャラ、果てはグラフィックまで
全部作り込めちゃう究極デザイナーモードまで盛りだくさん。
そして、妖精エルファのキャラクターデザインはあの赤井孝美！
魅惑の声はなんと宮村優子という強力タッグなのだ！
しかもそのキャラクターや声のサンプリングボイスを使って
君だけのオリジナルゲームも作れちゃうって信じられる！？
みやむ〜の貴重なセクシーボイスも聞けちゃうぞ。
それじゃ、今のうちにアイデアいっぱい考えといてね。

対戦もOK！

エルファちゃんが優しくガイドしてくれるぞ。

ブロックの種類、数、大きさなども自由に決められるのだ。

作り込めます！

多彩なグラフィックサンプルで敵キャラだって作れちゃう。

作れる、遊べる、戦える！
君のアイデアがゲームになる！

グラフィッカーにも挑戦してみる？

これさえあれば君もゲームデザイナー！

フィールドも重力方向も自由自在。

設定後はすぐにゲームを確認！

オリジナルゲームで対戦だってOKだ！

## 落ちゲー・デザイナーズコンテスト開催！

パズラー日本一を決めるデザイナーズコンテストを開催！「落ちゲー・デザイナー」を使って自信作が出来上がったらコンテストに応募しよう！最優秀デザイナーはなんと次回作でゲームデザイナーとして活躍できるのだ！
詳しくは続報を待て！



パック イン ソフト本部 〒107 東京都港区南青山3-17-14 中山ビル6F TEL.03-3796-6812（土・日・休日を除く10:00〜17:00） 株式会社ビクター インタラクティブ ソフトウエア